8ГБ DVD
ПОДРОБНО: РЕЦЕНЗИИ, ТАКТИКА, РАССКАЗЫ ПО ИГРАМ НА PC
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
№8 (57) август 2006
Существа, которые в наши дни встречаются только в играх
Глава первая: ТРОЛЛИ
Красная книга мира игр
Новая Рубрика!
СУДЬБА ХИТА
от DUNE 2 до COMMAND & CONQUER
Издательский дом ТЕХНОМИР
№8(57), август 2006
КРУПНЫМ ПЛАНОМ
PARADISE
SHADOWGROUNDS
HITMAN: BLOOD MONEY
HEROES OF MIGHT & MAGIC V
TITAN QUEST
TRUE CRIME: NEW YORK CITY
TYCOON CITY: NEW YORK
ОБЛОЖКА: TITAN QUEST
ВОКРУГ ИГРЫ
ПОЧЕМУ так трудно писать СЦЕНАРИЙ для ИГРЫ?
ВИДЕО НА DVD
ЭРУДИТ-КВАРТЕТ
Первая в истории игра об играх
Полная запись соревнования
РЕДАКЦИЯ ЗА ШТУРВАЛОМ
Из игры – в настоящее небо
МАТЕРИАЛЫ E3
Интервью и презентации будущих хитов
АВТОРСКИЕ ВИДЕОТУРЫ
Another World
Half-Life 2: Episode One
Hitman: Blood Money
The Elder Scrolls IV: Oblivion
СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
BALDUR'S GATE 2
Квартирный вопрос
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
Три лица зла
COMMAND & CONQUER: GENERALS
Тротиловый привкус свободы
HEROES OF MIGHT & MAGIC V
Демоны
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Кто меня научит?
WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR
Тактики космодесанта в Winter Assault
ВЛАДЫКИ АСТРАЛА
Покорение вершин
Дуэльный Клуб HoMMV: Дуэльный сервер
224 СТРАНИЦЫ
ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу
ВРАГА
II
BEST WAY
1С ФИРМА "1С"
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.
*По версии Gameland Award 2005

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№08 (57) АВГУСТ, 2006

Здравствуйте, уважаемые читатели!

Месяц у нас выдался богатый на нововведения. Одних только новых рубрик — целых две.

Первая — «**Игры для ваших детей**». Не секрет, что среди читателей ЛКИ немало тех, у кого подрастает следующее поколение будущих игроков; а те из вас, кто пока не в их числе, наверняка обладают племянниками, младшими братьями и так далее. Дети тоже хотят играть: кому, как не вам, подсказать им, на что именно им стоит потратить время за компьютером? И как выбрать игру для ребенка, чтобы от нее было не только удовольствие, а еще и польза?

Если вдуматься, ситуация сложилась парадоксальная: в стране выходит чуть ли не десяток игровых журналов, детские игры появляются тоже каждый месяц, и в немалом количестве — а не пишет о них никто. Тогда как детям сложнее, чем вам, самим разобраться, за какую выбрать игру. И если какому-то журналу заниматься освещением этой темы, то только нам — именно у нас больше всего читателей старше 25 лет.

Конечно, много места мы этой рубрике уделить не сможем — но надеемся, что на 4 страницах сумеем дать ответ, во что стоит дать поиграть ребенку.

Вторая рубрика логически продолжает идею, заложенную в цикл статей об оружии. Называется она — «**Красная книга**», и описывает внешний вид, повадки и историю тех симпатичных существ, которые древним, по их словам, попадались на каждом шагу, а в наше время их встретить можно только в играх. Конечно, уделим мы внимание и живности, о которой узнали только из игр.

Рубрика пока входит в состав «Вокруг игры», но потом, возможно, выделится в полностью самостоятельный раздел. Так с этого номера случилось с рассказами: когда-то это был рискованный опыт, но сейчас похождения бета-тестеров не прерываются уже больше года и стали в каком-то смысле «лицом журнала». Было решено, что с этого момента рассказы не подчиняются структуре «Вокруг игры» и отправляются в самостоятельное плавание.

А в «Вокруг игры» возобновится регулярная публикация статей о том, почему игры — именно такие, какие есть, и какими они станут в будущем. В этом номере — статья Псмита о том, почему **сценарии** для компьютерных игр остаются одним из самых больных мест для всей индустрии, и что можно делать, чтобы сценарий ярко выделился на общем фоне.

Продолжается работа над новым дизайном (между прочим, желающие высказать по этому поводу пожелания, предложения или критику – милости просим писать на адрес **post@lki.ru**).

Нельзя не упомянуть и о **видео.** Помимо обещанных **интервью с разработчиками** грядущих хитов, мы представляем вашему вниманию два совершенно **уникальных материала**. Об одном вы прочтете в «Вокруг игры», а о втором расскажу подробнее.

Мы решили проводить на базе журнала «Лучшие компьютерные игры» регулярные соревнования в интеллектуальных играх, тематикой которых станут игры компьютерные. А полные записи матчей — превращать в видеопередачи и помещать на диск.

Большинство из вас, вероятно, видели по телевизору «Свою игру», «Что? Где? Когда?» и другие телеигры. Но не все знают, что мир интеллектуальных игр ими далеко не исчерпывается. В этот раз мы покажем вам игру под названием «**Эрудит-квартет**», в которой приняли участие постоянные читатели нашего журнала, в том числе опытные и закаленные бойцы интеллектуальных арен. Темой всех вопросов игры были, как вы уже догадались, компьютерные игры.

Это не последний такой опыт; а желающие могут не только посмотреть записи, но и самим поучаствовать в соревнованиях от «Лучших компьютерных игр». Заявки подаются на нашем сайте — **www.lki.ru**.

До встречи через месяц!

Андрей Ленский,
главный редактор

РЕДАКЦИЯ: **Главный редактор** Андрей Ленский ■ **Зам. главного редактора** Светлана Фаддеева ■ **Редакторы** Анатолий Малин, Нина Белявская, Алексей Шуньков, Тимур Хорев, Николай Арсеньев ■ **Дизайнерская группа** Сергей Лянге (ведущий дизайнер), Николай Никашин (дизайнер-верстальщик) ■ **Программирование сайта и диска** Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова ■ **Технический координатор** Изабелла Шахова ■ **Корректоры** Евгения Якимова, Анна Полянская ■ **Почта** Татьяна Оболенская **ИЗДАТЕЛЬ: Издательский дом «ТехноМир»** ■ **Генеральный директор** Азам Данияров ■ **Редакционный директор** Денис Давыдов ■ **Руководитель дизайнерской группы** Роман Грыныха **РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ** ■ **ООО «ИГРОМЕДИА»** ■ **ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ:** **Тел./факс: (495) 730-40-14** ■ **Руководитель отдела рекламы** Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)* ■ **Менеджеры по рекламе** Ярославна Михайлова *(ya@igromedia.ru)*, Светлана Лозовая *(svetlana@igromedia.ru)* **ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR:** **Тел./факс (495) 730-6694** ■ **Руководитель отдела** Юлия Курбатова *(kurbatova@igromania.ru)* ■ **Менеджеры по маркетингу и PR** Ирина Шахова *(irina@lki.ru)*, Милан Вучинич *(milan@igromania.ru)* **ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ: ООО «АВИТОН-ПРЕСС»** ■ Контактный e-mail: *sales@aviton-press.ru* ■ 109052, г. Москва, Рязанский проспект, д.2, стр.49. Офис 206 ■ Тел.**(495) 642-87-80** ■ Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова **ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ:** **111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 стр. 6 (ЛКИ)** ■ Тел./факс **(495) 231-4370, (495) 231-2365, (495) 730-4014** ■ e-mail журнала: ***post@lki.ru*** ■ сайт: ***http://www.lki.ru***

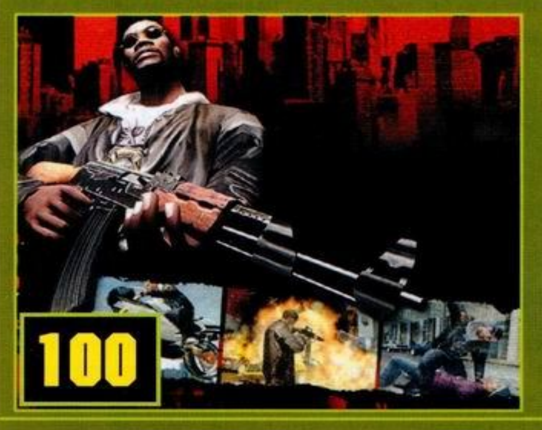
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г.

Цена свободная. Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва. Печать компакт-диска: «CD Art».

 Тираж 57.000

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ №8 (57) 2006

КРУПНЫМ ПЛАНОМ



СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Алексей Шуньков (Stager)

ДИСК ЛКИ

*Как и было обещано, мы продолжаем рассказ о международной выставке **E3**. Но помимо интервью, хотелось бы отметить еще по меньшей мере два грандиозных видео-события: запись интеллектуальной игры **«Эрудит-квартет»**, а также не имеющий аналогов в игровой прессе материал **Cessna 172**.*

Не устаю повторять, что в анонсе представлен не полный список материалов, так как формирование диска идет полным ходом именно тогда, когда уходит в типографию этот анонс.

ЭРУДИТ-КВАРТЕТ

В июне этого года состоялась первая в России интеллектуальная игра по компьютерным играм. Состязания проводились в формате «эрудит-квартета», популярного в среде спортивных интеллектуальных игр. Правила вы найдете на нашем диске, и там же вас ждет полная видеозапись игры. Среди игроков были представлены и наши читатели, и завсегдатаи форума, но были и участники от другой стороны — из мира профессиональных игр. Так, одну из команд возглавил Дмитрий Белявский, известный гроссмейстер «Своей игры», а ведущим выступил Андрей Ленский, главный редактор журнала и капитан команды «ЛКИ», занимающей на сегодняшний день шестое место в мировом рейтинге спортивного «Что?Где?Когда?».

ВИДЕО

ИНТЕРВЬЮ И ПРЕЗЕНТАЦИИ

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

В Heroes of Might & Magic V даются весьма прозрачные намеки на пришествие некоего «темного мессии». Как это будет, мы узнаем скоро из игры совсем другого жанра — action/RPG с невиданным доселе уровнем интерактивности и весьма необычным ИИ.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Что такое Neverwinter Nights компании Bioware, любителю ролевых игр, не знать просто невозможно: на основе этой игры существует сегодня более тысячи ролевых приключений. Вторую часть разрабатывает другая компания — Obsidian, и мы с некоторым трепетом ждем дня выхода игры на прилавки.

SPORE

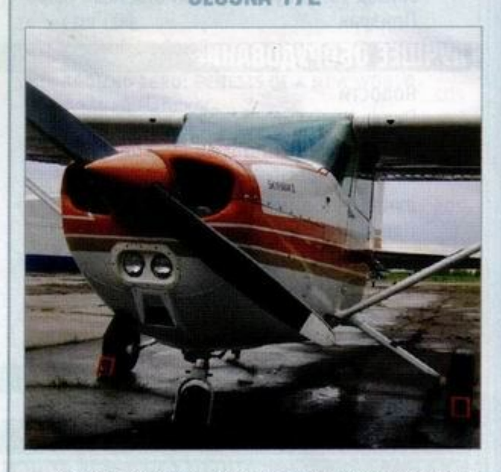
Человек, сделавший The Sims и SimCity, планирует новый переворот. В игре Уилла Райта мы проходим эволюцию видов, борьбу цивилизаций, освоение космоса — весь путь от бактерии до хозяина вселенной. По мнению ЛКИ, Spore — один из главных претендентов на звание игры года. Какого? Да того, в котором она выйдет!

THE WITCHER

Пан Анджей Сапковский, крупнейший современный мастер фэнтези в

АВТОРСКИЕ ВИДЕОТУРЫ

CESSNA 172



Когда пишешь статьи о симуляторах, частенько возникает вопрос — а как то же самое выглядит в жизни? И вот за дело взялись экстремалы. Двое редакторов решили наконец проверить, как в реальности ведет себя самолет: не тот, который из полигонов и шейдеров, а самый настоящий, из стекла и стали. Проведя в общей сложности около часа в подмосковном небе, причем не в качестве пассажиров, а за штурвалом шустрой «Цессны», мы с Тимуром готовы в один голос заявить: да, мы летали, мы подняли и посадили самолет, и не разбили его! А грозовая туча и военный радар, недовольно ворчавший нам вслед, только добавили адреналина.

Авторы: *Тимур Хорев, Алексей Шуньков*

OBLIVION PARKOUR

К вашим услугам — наполовину шуточный, наполовину серьезный ролик о путешествии по

крышам в мире The Elder Scrolls IV: Oblivion. Те, кто еще с киноэкрана знаком термин «паркур» (нет, к перекуру он не имеет ни малейшего отношения), наверняка оценят пародию, тем более, что в игре этот способ передвижения более чем эффективен.

Автор: *Евгений Колпаков*

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Видеообзор недавно вышедшей первой части «эпизодов» Half-life. Мы начинаем в тот момент, когда в застывшем времени замирает гигантский взрыв, и движемся дальше, постепенно переходя от повествования к игровому процессу...

Автор: *Евгений Колпаков*

ANOTHER WORLD

Одна из лучших игр прошлых лет — Another World — недавно вышла в обновленной графике, немедленно вызвав щемящую ностальгию едва ли не во всей редакции. Видео-прохождение игры поможет, пусть хоть ненадолго, вернуться в те годы, когда игры были лучше, вода вкуснее, а мы с вами — моложе.

Автор: *Александр Стайкин*

Польше, а может — и в мире, долго клялся, что не будет принимать ни малейшего участия в играх и фильмах по его книгам. Но ради этой захватывающей ролевки он свое мнение изменил. Может, потому, что авторы игры, в отличие от режиссера фильма, понимают книгу «Ведьмак»?

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR — DARK CRUSADE

В новой части знаменитой RTS нас ожидает не одна, а целых две новых расы и много других нововведений, которых вполне хватило бы на полноценное продолжение.

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

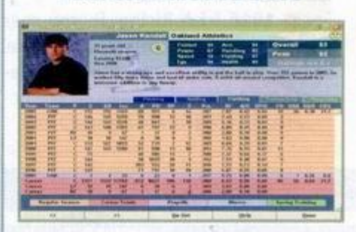
Если провести опрос, какое дополнение сейчас самое ожидаемое в мире, то результат сомнений не вызывает. Даже «Эпизоды» Half-Life 2 скромно уступают место расширению самой популярной онлайн-вселенной.

МУЗЫКА ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ

ИГРА	ФОРМАТ	ШТ.	ВРЕМЯ
SiN Episodes: Emergency	MP3	14	49:23
Psychonauts	MP3	33	63:25
Tony Hawk's American Wasteland	MP3	14	34:27
The Guild 2	MP3	3	10:07
Jagged Alliance 3D	OGG	2	6:14
Комбат	MP3	3	6:26
Project IGI 2: Covert Strike	MP3	20	40:53
Вся музыка		89	3:31:55

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ ИГР

BASEBALL MOGUL 2006



Студия Sports Mogul предлагает попробовать себя в роли менеджера одной из знаменитых бейсбольных команд. В Baseball Mogul 2006 вас ждет богатый выбор игроков, несколько официальных чемпионатов и обилие настроек. Надеемся, вас не смутит схематичная графика и громоздкий интерфейс, уже ставший традицией для всех менеджеров.

NEXUIZ

Авторы популярного сетевого боевика Nexuiz выпустили новую версию своей игры, рассчитанной на

поклонников режима Deathmatch. Но и ценители других режимов не останутся в обиде. Если же с доступом в сеть возникли проблемы, на помощь придут сообразительные боты, с которыми можно провести несколько увлекательных матчей на пяти новых картах.

AFTERBURNER 3D

Некоторые игры начала или середины 90-х годов по накалу страстей вполне могли бы оставить позади выходящие сегодня высокобюджетные проекты. Вот только одна беда — глаз современного зрителя привык к определенному уровню картинки, и древняя графика сейчас смотрится много хуже, чем в те славные времена. Afterurner 3D сохранила все достоинства предшественника, избавившись от множества мелких ошибок и недоработок, взамен приобретя симпатичную графику, спецэффекты и звуковое оформление.

MUMMY'S CURSE

Mummy's Curse — это один из многочисленных последователей знаменитого Bomberman'а. Правда, эта игра может похвастаться еще и столь редким для аркад сюжетом. История расскажет о египетских жрецах, которые тысячи лет назад спрятали в пирамидах бесчисленные сокровища и скипетр бога Анубиса.

RADIO ZONDE

Radio Zonde предлагает вспомнить старые забавы и окунуться в красочные битвы, кипящие в космосе. Толпы разнообразных противников не дадут заскучать ни на минуту, а в перерывах между битвами можно полюбоваться отличным дизайном уровней и красочными спецэффектами.

ДЕМО-ВЕРСИИ

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

У некогда знаменитой серии Caesar может появиться достойный наследник в лице Glory of the Roman Empire. События также разворачиваются в Древнем Риме. Кроме планирования городских кварталов и постройки зданий придется улаживать конфликты с соседями мирным или военным путем, торговать и следить за политическими интригами.

SHIP SIMULATOR 2006

Игра представляет собой уникальный симулятор гражданских морских кораблей. Встав за штурвал пассажирского лайнера или вместительного сухогруза, вы сможете почувствовать себя капитаном.

Разработчики обещают реалистичность буквально во всем — начиная с моделей кораблей и их устройства и заканчивая девятибалльными штормами. Развозить груз и пассажиров мы будем по вполне настоящим портам, которые разработчики воссоздали до мельчайших деталей.

EARACHE EXTREME METAL RACING

Времена знаменитой Death Track давно прошли, но разработчики из Data Design Interactive решили возродить старые развлечения с помощью аркады Earache Extreme Metal Racing. Нам предлагают оседлать ужасного вида болиды, собранные из попавшегося под руку мусора, и устроить лихие гонки под тяжелую музыку. Соперников можно не только обгонять, но и пытаться вывести из строя с помощью нехитрого оружия.

SENSIBLE SOCCER 2006

Игроков ждут карикатурные фигурки футболистов, множество чемпионатов и удобное управление. Еще одна особенность — увлекательный мультиплеер на четверых игроков.

В полной версии Sensible Soccer вы найдете десятки различных команд, ну, а демо-версия предлагает устроить матч между сборными Англии и Аргентины.

ДЛЯ СТРАТЕГА

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

КОЛЕСО УМЕНИЙ

Система умений в пятых «Героях» превосходит по сложности все то, с чем мы сталкивались в предыдущих частях игры. Теперь способности зависят и от класса героя, и от других выбранных способностей, и от их комбинаций. Увидеть, по каким законам это происходит, вы можете, взглянув на «колесо умений». И не в любительской руссификации, на какое-то время наводнившей сеть, а в официальном исполнении от разработчика.

CIVILIZATION IV

БАЛАНС И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Total Realism. Огромная модификация, затрагивающая практически все аспекты игры. В первую очередь — в сторону реалистичности, хотя и об игровом процессе создатели тоже не забыли. Новый баланс, новые отряды, новые технологии, совершенно новые ощущения от привычной «Цивилизации».

Enhanced Cultural Decay. Каждый раз при потере одного из городов в ближайшем к нему регионе будет происходить «культурный шок» — культурное влияние соседних городов упадет на значительную цифру. К тому же города, оказавшиеся вне границ вашей основной империи, будут постепенно терять культурное влияние сами по себе.

Enhanced Culture Conquest. Захваченные города более не теряют все свое культурное влияние разом, сохраняя примерно половину этого значения.

Revolution. Усложняет жизнь империям, а вот малым княжествам — напротив, облегчает. Чем больше ваше государство, тем больше шанс, что она расколется или удаленные колонии объявят независимость.

Immigration Mod. Теперь недовольные жители будут не только бунтовать, но и переселяться из неугодного города туда, где лучше кормят.

Pirates Mod. Создает возможность появления в океане варварских кораблей, нападающих на все встречные суда.

Localized Startint Techs Mod. Начальные технологии будут зависеть от стартовой позиции. Оказавшись рядом с океаном, вы наверняка получите рыбалку, возле мест обитания дикого зверья — охоту и т.п.

Enhanced Tech Conquest. При захвате чужого города появляется некоторый шанс выучить новую технологию, которой владеет враг. Резко повышает выживаемость чисто воинственных цивилизаций.

НАЦИИ

Turkish Mod. Турция. По сравнению с более старой версией этого дополнения, немного переправлен баланс, удешевлены уникальные отряды, появились новые города, лидер и государственный флаг.

Antarctica. Обитатели Антарктики. Становитесь Роальдом Амундсеном или Ричердом Бердом и берите под свой контроль уникальных разведчиков, одинаково легко путешествующих по любым типам поверхности.

The Confederate States of America. Конфедерация времен гражданской войны в США. Уникальный отряд —пушка Блейкли с повышенной бронебойностью и шансом на отступление, лидеры —Джефферсон Дейвис и генерал Роберт Ли.

Byzantium Civ. Византийская империя. Помимо собственного лидера в лице императрицы Феодоры, у этой нации — целых два уникальных отряда.

СЦЕНАРИИ

Несколько сценариев, посвященных самым разным эпизодам из истории человечества.

- East Asia 1193AD
- Foundations of Empire
- Rise of Rome
- Rome vs. Germania
- The 30 Year's war scenario
- The End of Isolation
- Tyrant of Syracuse
- World 500BC — The Persian Age

ИНТЕРФЕЙС

SmartMap. Встраиваемый в игру генератор случайных карт со множеством настроек. Справляется со своей задачей намного лучше, нежели оригинальная игра, — точнее выверяет баланс, создает более реалистичные комбинации видов поверхности.

Ruffs Cobbled SG Mods. Целый набор модификаций интерфейса, призванный сделать его удобнее и красочнее.

Better Ship Scale. Визуально корректирует размеры кораблей разных эпох.

Ethnically Diverse Units. Исправляет этническое недоразумение — а именно тот факт, что одинаковые отряды разных наций выглядят одинаково. Теперь вы сможете на глаз отличить русский танк от, скажем, французского.

AGE OF EMPIRES III

МОДИФИКАЦИИ

Age of War. Просто и незатейливо позволяет строить все здания уже в первой эпохе.

Explorer Power. Усиливает характеристики разведчика, делая его не столь уязвимым в далеких путешествиях.

КАРТЫ

Roanoke: Mysteries of the Ones. Однопользовательская кампания с детективным сюжетом. Юной Вирджинии Дейр предстоит прорваться через полчища врагов и решить множество загадок.

1916 Irish Rising. В этом сценарии вы сразу окажетесь в гуще сражения. Чем быстрее вы сориентируетесь в этой мясорубке, тем больше останется шансов на победу.

СВЕЖИЕ ЗАПЛАТКИ

ИГРА	ОПИСАНИЕ	ЗАПЛАТКА	V
Blazing Angels: Squadrons of WWII	Устраняет проблемы с некоторыми джойстиками, добавляет вид из кабины, включает поддержку устройства Z800 3DVisor.	1.02	ENG
Championship Manager 2006	Обновляет интерфейс, исправляет множество ошибок, добавляет плей-офф для Дании, улучшает поведение игроков на поле.	#2	ENG
Daemonica	Исправляет две незначительных ошибки, позволяет использовать другой шрифт при отображении текста, равномерно распределяет по уровню травы.	1.1	ENG
Falcon 4.0: Allied Force	Устраняет некоторые ошибки, возникающие при захвате цели, повышает стабильность выделенных серверов и игры в целом, делает возможным использование дисплея клавиатуры Logitech G15.	1.0.7	ENG
Fallout 2	Исправляет все обнаруженные на данный момент неточности перевода.	2.03	RUS
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	Обновляет интерфейс, добавляет некоторые горячие клавиши, вносит изменения в боевую систему, исправляет массу ошибок.	1.2	ENG
Heroes of Might and Magic V	Исправляет некоторые ошибки в интерфейсе, добавляет режим сложности "Рекрут", корректирует баланс в одиночной и сетевой игре, исправляет работу игры с некоторыми моделями встроенных видеокарт.	1.01	RUS
Hitman: Blood Money	Решает несколько аппаратных проблем, в том числе ошибки на видеокартах FX.	1.2	ENG
Paradise	Исправляет многочисленные ошибки, добавляет анимированный курсор, главная героиня стала быстрее реагировать на щелчки мыши.	1.1.1	ENG
Rise and Fall: Civilizations at War	Устраняет проблемы с текстами и производительностью, добавляет информацию в readme.	1.09	ENG
Rush for Berlin	Вносит изменения в баланс, правит некоторые ошибки, а также слегка дополняет интерфейс.	1.1	ENG
Shadowgrounds	Исправляет тексты в английской версии, устраняет критическую ошибку, вызываемую шрифтами, добавляет возможность прицеливания клавиатурой.	1.04	ENG
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Правит массу мелких ошибок и вылетов игры, редактирует квесты, улучшает работу подключаемых модулей, позволяет использовать самый низкий уровень детализации.	1.1.511	ENG
The Sims 2: Family Fun Stuff	Вносит коррективы в действия симов, правит ошибки.	1.4.0.14 2	ENG
The Sims 2: Open for Business	Вносит коррективы в действия симов, правит ошибки.	1.3.0.35 1	ENG
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	Исправляет незначительные ошибки, в основном касающиеся взаимоотношений между персонажами.	2.4	ENG
Wildlife Park 2	Исправляет некоторые ошибки, решает проблему с сохранениями игры.	1.03	ENG
World of Warcraft	Добавляет новое подземелье на 40 человек — Naxxramas; решает проблему с подключением к серверу после неожиданного отключения, добавляет новые ранговые предметы, изменяет размер "кучек", открывает доступ к новым маршрутам полетов, корректирует баланс, правит интерфейс.	1.11.0	EUR
Zoo Tycoon 2	Увеличивает производительность игры, исправляет ошибки, возникавшие на видеокартах NVidia, вносит небольшие изменения в игровые сценарии.	#2	ENG
Механоиды 2: Война кланов	Исправляет квест Считающих, правит ошибки, добавляет некоторые отсутствующие названия.	1.2.23	RUS

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: *теперь в таблице указывается версия игры, необходимая для установки патча. Если в графе «заплатка» стоит одно число, достаточно только установленной игры. Если версии стоят через дефис, потребуется версия игры не ниже указанной.*

- **Regi's Way.** Ролевой сценарий с множеством скриптовых сценок, повествующий о героине-валькирии, жаждущей побед и славы.

Кроме перечисленного, к вашим услугам большой набор генераторов случайных карт с предустановленными параметрами — от кучи мелких островков до одного большого континента: Big Continent, Gandalf's Giant Random Land Map, Appalachians, Baja California, Gandalf's Isles и River Crossings II.

BLACK AND WHITE 2

МОДЕЛИ

- **Float Lion.** Забавная моделька безногого льва. Бедный царь зверей теперь просто левитирует в воздухе.
- **Ninja Turtles.** Четыре модельки черепах с цветными повязками на глазах и подредактированным цветом кожи. Хотите выдрессировать собственного Микеланджело?
- **Notnilc Yelmuch's Turtle.** Модель черепахи с «веселенькой» расцветкой панциря.

МОДИФИКАЦИИ

- **Cheater's Mod BOTG.** Все здания стоят единичку дерева, одно поле обеспечивает пищей одиннадцать с лишним тысяч жителей, на заклинания тратится смешное число маны... Первое время весело, но быстро надоедает.
- **Creatures Start Up Screen.** Меняет картинку, отображаемую при загрузках.

КАРТЫ

Небольшая подборка карт. Преимущественно для режима «песочницы», но и любителям повоевать кое-что достанется.

- Black and White Land 1
- Greenpatch Island
- Harmy's Building Sandbox
- Paradise City Builder

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

МОДИФИКАЦИИ

Space Marine Bikes. Наконец-то космодесант обзавелся положенными ему Space Marine Bikes. Новые боевые единицы отлично проработаны, поддаются улучшениям и отлично проявляют себя на поле боя.

МОДЕЛИ

- **Detailed Apothacary.** Модель с повышенной детализацией. Если присмотреться, можно увидеть даже царапины на броне и грязь на ботинках.
- **Force Commander Skin.** Новая «шкурка» для командора космодесанта. Теперь в маленькой фигурке можно явственно разглядеть прожженного бойца.

КАРТЫ

Двадцать восемь новых карт на все случаи жизни. Городские и лесные, большие и маленькие, с подвохами и без. Особенно порадовала карта Minefield, где две команды игроков разделяет большое минное поле с узеньким проходом по центру, и Monastery — за счет интересного дизайна.

Вот полный список:

- 4p Wreckage
- Across Border
- Battlefield of Rasach
- Black Desert
- Caldaris
- Corail Cliff
- Exemplaris et Enquisitas
- Field of Fire
- Hell Lutein
- Helms Deep
- Imperiae Manufactum
- Into The Breach
- Jungle Maps
- Keine Gnade
- La Coruna
- Labyrinth Mine
- Maiden World
- Manufactum Mortillae
- Meribah: Bitter Waters
- Minefield
- Monastery
- PedistalMountain
- Tech Hanger Courtyard
- The Canyon
- The Damn
- The Six Chambers
- Vegnous City

COMMAND & CONQUER: GENERALS: ZERO HOUR

КАРТЫ

- **Bushehr: Operation Partisans' Challenge.** Сценарий для одного игрока, где вам предлагается взять под свою опеку войска GLA, отражающие атаку американцев на Иран.
- **Urban Fight.** Простая дуэльная карта в декорациях города с большим количеством проходов и закоулков.
- **FSL Cloth.** Еще одна дуэльная карта, представляющая собой практически чистое поле без препятствий.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

КАРТЫ

- **Jonathan's Great Journey (Chapter 3).** Третья часть похождений паладина Джонатана. Две предыдущие главы и пролог ищите на диске от прошлого номера.
- **Jedi Hero Defense.** На этой карте вам предлагается сыграть за Оби-Вана Кеноби, Энакина Скайуокера или же мастера Йоду и сразиться против орды тусканерских разбойников.
- **DDay: Judgment.** Новая версия карты, где происходят командные сетевые сражения героев.
- **Frozen Dale.** Красивая и отлично сбалансированная карта для четверых игроков.
- **Elder Town.** Арена для двух игроков, представленная в виде несложного лабиринта, в каждом закоулке которого можно найти что-то полезное.

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

КАРТЫ

- **My Best Maps.** Отличная подборка карт для сетевой игры. Все они прекрасно сбалансированы и имеют полноценные настройки.
- **Wars of Old.** Карта с двумя крепостями в противоположных углах. Довольно бедная по части декораций, зато большая по размеру и обеспечивающая солидный простор для тактики.
- **Slaughter.** Карта на восемь человек, где каждый игрок стартует на отдельном островке. Все участки суши соединены между собой тоненькими мостиками, ведущими к большому центральному острову.

ДЛЯ РОЛЕВИКА

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

SUNNY WEATHER

После установки модификации дождь прекратится, а сражения будут идти под палящим солнцем. Авторы также отмечают, что это позволяет немного повысить производительность игры.

SECRET DOORS

На мини-карте будут отображаться все доступные ходы, так что вы больше не пропустите ни одного спрятанного артефакта.

FLAMETHROWER

Превращает арбалет в настоящую огненную катапульту, которая позволяет поджаривать особо опасных противников.

ALWAYS RARE

Теперь все вещи, выпадающие из поверженных противников, будут уникальными.

FALLOUT 2

AK 47

Модификация заменяет модель винтовки FN FAL на любимый AK 47. Причем на новый автомат также можно устанавливать лазерный прицел или увеличенный магазин.

WEAPONS SOUNDFX

Позволяет заменить звуки выстрелов на те, что использовались в Fallout Tactics.

LOOTABLE ARMOUR

Теперь с каждого убитого врага можно будет стащить броню и примерить на своего героя.

BALDUR'S GATE 2

UNDERREPRESENTED ITEMS

Авторы модификации решили уравнять в правах оружие разных классов, добавив в игру несколько образцов из арсенала Icewind Dale 2. Теперь ценные экземпляры попадаются не только среди мечей и топоров. Даже сторонники копий или дубин найдут для себя мощное магическое оружие.

ASCENSION

Модификация Ascension изменяет концовку дополнения Throne of Bhaal, а также добавляет дополнительные ветви диалогов и квесты, исправляет несколько ошибок и расширяет тактические возможности в сражениях.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

BANK OF CYRODIIL

На рыночной площади в Imperial City появляется настоящий банк. Герой может положить деньги под проценты или за небольшую плату разжиться персональным сейфом.

ASSASSINS HIDEOUT

Обратите внимание на этот особняк. Достаточно убить его хозяина, и домик перейдет в ваше распоряжение. За картиной на стене можно обнаружить секретный сейф, который отлично подойдет для хранения ценных предметов.

FINAL FANTASY 7 WEAPONS PACK

Модификация добавляет в игру несколько видов оружия, которое встречалось в Final Fantasy 7. Найти его можно напротив статуи в Imperial City.

FEMALE IMPERIAL DRAGON CUIRASS

Женский вариант брони Dragon Cuirass. Доспехи сохранили все свои свойства, но дизайн слегка изменился. Теперь они гораздо больше подходят персонажам женского пола.

ADONNAYS ELVEN LONGBLADES

Переработанная версия мощного клинка Ayleid Longblade. Автор модификации изменил текстуры меча, после чего последний стал гораздо изящнее, сохранив прежнюю убойную силу. Правда, воспользоваться этим клинком могут члены гильдии воинов.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

ДОСПЕХ КСЕНЫ

В игре появляются доспехи знаменитой героини Ксены — принцессы-воина. Приобрести новый комплект кожаной брони вы сможете в Мораг Тонг.

ТИТАНОВАЯ БРОНЯ

Доспехи отлично смотрятся на персонаже любой расы или пола и хорошо защищают в бою. Ищем тита-

новую броню в потайной библиотеке Вивека.

РЕДОРАНСКИЙ ДОМ

Зайдя в этот дом, вы найдете комнату для трофеев, тренировочный зал и полки для оружия. Неподалеку находится загон для живности, где копошится разнообразное зверье.

ОБНОВЛЕННАЯ БАЛМОРА

Несколько модификаций изменяют цвет зданий в Балморе. Если привычные стены уже надоели, вы можете раскрасить их в розовый цвет или превратить в разноцветный мрамор.

ЗООМАГАЗИН

Теперь вы будете не одиноки в своих странствиях. Достаточно сходить в зоомагазин, расположенный в Сейда Нин неподалеку от маяка, и купить одно из многочисленных животных. Выбор у торговца довольно широкий, поэтому каждый найдет себе питомца по вкусу.

NEVERWINTER NIGHTS

AN ANCIENT HEART

Сюжет расскажет историю деревенского парнишки, мечтавшего посмотреть мир и совершить пару десятков подвигов. Модуль предлагает более 140 новых предметов, 50 побочных квестов, добрую сотню NPC и 300 страниц диалогов.

THE SHADOW QUEEN

Герою, оказавшемуся в ловушке на Plane of Shadow, предстоит стать ключевой фигурой в интригах двух личей, борющихся за господство. Модификация участвовала в конкурсе создателей Neverwinter Nights, где получила высокие оценки за качественный сюжет и неповторимую атмосферу.

DEMON CARDS

Этот небольшой модуль представляет собой аналог знаменитой коллекционной карточной игры Magic: The Gathering. Новые карты можно покупать или выигрывать у противника, комбинировать их для большей эффективности и придумывать собственные победные стратегии.

SOME DISTANT SHORE

История начнется с рассказа несчастной женщины, которая попросит отыскать ее мужа, пропавшего в море несколько лет назад. Чтобы вернуть его из царства мертвых, главному герою придется совершить массу подвигов и выступить против самой смерти.

GOOD VS. EVIL

Герою предлагается возглавить армию людей, эльфов, гномов, орков или нежити и привести своих подчиненных к победе в кровопролитной схватке. В процессе игры придется захватывать ключевые точки на карте, руководить действиями бойцов и расставлять артиллерию.

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

НАБОР ДЛЯ СОЗДАНИЯ МОДИФИКАЦИЙ

Разработчики позаботились об игроках, встроив в Arcanum довольно удобный редактор. Но тем, кто хочет создать серьезную модификацию, не обойтись без следующих программ.

- **Dialog Debugger.** Программа для работы с файлами диалогов. Позволяет одновременно исправлять диалог и соответствующий ему скрипт.
- **ArtView.** Программа для просмотра, редактирования и преобразования .art-файлов в формат .bmp.
- **ScriptEd 1.0 beta 2.** Программа для работы со скриптами.
- **DatBuilder 1.0.** Программа для работы с .dat-архивами.

ПОЛЕЗНОЕ

В анонсе представлены в этот раз только «темы номера», но наш основной набор по-прежнему обеспечивает максимально широкие функции для компьютера: диск ЛКИ придет на помощь, если не открывается новый фильм, если нечем просмотреть изображение в редком формате, если нужно настроить операционную систему или убрать лишние программы из автозагрузки. Естественно, на диск попадают самые свежие версии, вышедшие на момент формирования подборки основного набора программ.

АНИМАЦИЯ

У программ для анимации несколько предназначений: подготовить движущуюся картинку к публикации в Интернете, изобразить простой сюжет, развлечься с детьми или младшими братьями.

РАСШИРЕНИЯ FIREFOX

Популярный веб-браузер **Firefox** уже давно и прочно обосновался на компьютерах тех людей, которых не устраивает скромный интерфейс Internet Explorer.

ДЛЯ БОЙЦА

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

ФАЙЛЫ

IMG Tool (м2.0). Программа, необходимая для подключения к игре новых моделей персонажей, машин и оружия.

АВТОМОБИЛИ

Огромная подборка самых разнообразных моделей автомобилей на любой вкус. Тут вам и отечественный ВАЗ 2106, а проще говоря, «шестерка» в различных вариациях, будь то такси, транспортное средство сотрудников ДПС или машина простого обывателя. И Banshee, прибывшая прямиком из Vice City. И фирменный грузовик конторы TDL. И знаменитый Ecto1 — машина из фильма «Охотники за привидениями». И даже такое милое недоразумение, как машинка для гольфа с огроменными колесами в человеческий рост. К вашим услугам: **1937 Ford Hotrod, Ferrari 328 GTB, Humster, Aston Martin DB9 Volante, GAZ 2410 Volga, 2006 Lamborghini Murcielago, Cadillac XLR, BMW 850 CSI, 1965 Pontiac GTO, Citroen 2CV**

…и многие другие. Общее число моделей машин, грузовиков, автобусов и поездов перевалило за сто наименований.

COUNTER-STRIKE SOURCE

МОДЕЛИ ИГРОКОВ

- **Desert CT.** Пустынный камуфляж для команды контртеррористов.
- **Black Ops.** Четверо боевиков в черном.
- **Army Men.** Коричневые и зеленые солдатики, пришедшие к нам из одноименной серии игр.

МОДЕЛИ ОРУЖИЯ

- **Mag Lite.** Убить противника, ударив ему фонариком по темечку. Что может быть циничнее?
- **Machete.** Большой блестящий нож с симпатичной рукояткой. Как это ни парадоксально, с мачете он имеет мало общего.
- **Steel Shotgun.** Хромированный вариант дробовика m3.
- **Wooden P90 Mk.3.** Грозного вида многоствольный компактный пулемет с оптическим прицелом, штык-ножом и частично деревянным корпусом. Новый звук и анимация.

КАРТЫ

- **de_dust_bw.** Карта, выполненная в восточном стиле. Легкая в освоении и весьма интересная.
- **de_hazard.** Склад радиоактивных отходов. Архитектура — на уровне, а вот внешнее оформление могло быть и лучше.
- **de_trading.** Железнодорожное полотно, пакгауз, пристань. По игровому процессу и дизайну сильно напоминает de_train и de_port — здесь также преобладают большие дистанции ведения боя.

HALF-LIFE 2

МОДЕЛИ ОРУЖИЯ

- **H&K MP7 A1.** Симпатичная замена для безымянного пистолета-пулемета. Новая модель, текстуры, звук.
- **Default Weapon Reskin.** Заменяет текстуры почти всех видов оружия, делая их более яркими и детализированными.

КАРТЫ

- **dm_amplitude.** Приятный внешний вид, продуманная архитектура и баланс. Рассчитана на ближний бой.
- **dm_cube.** Большой прозрачный куб, поделенный на несколько сегментов.
- **dm_cloudcity.** Невероятно красивый футуристический город.
- **dm_dojo.** Заброшенное здание, выполненное в стиле, совмещающем в себе элементы современной и традиционной японской архитектуры.

UNREAL TOURNAMENT 2004

МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ

- **Chuck Norris.** Чак Норрис. Лицо у модели получилось не очень удачно, но бравый техасский рейнджер в этом персонаже узнается с легкостью.
- **Nali Cow.** Психоделичного вида двуногие животные. По утверждению автора, это коровы, но верится с трудом.
- **Siphon.** Боевая раскаска кислотных цветов для роботов.
- **Marika.** Особь женского пола с крайне «альтернативной» внешностью. Осмелимся предположить, что она относится к какому-то дикому племени.

КАРТЫ

- **UCMP3 Mappack.** Солидный набор карт на все случаи жизни, объединенный тщательностью подхода к созданию.
- **ONS-Zero Impact.** На этой карте бои ведутся на дне бывшей, а ныне осушенной водной станции.
- **CTF-Stargate Oblivion (final).** Небольшая карта на 8-12 персон, предпочитающих динамичные сражения в условиях ограниченного пространства.
- **DM-Nieves Arena.** Многоуровневая арена, притаившаяся где-то в Андах.
- **DM-O-Temple.** Популярная карта из игры Perfect Dark, перерисованная под нужды UT2004.
- **DM-Revelation.** Еще одна карта на 6-10 игроков. Должна была войти в состав UCMP3 Mappack, но к моменту его формирования еще не была завершена.
- **DM VRS Nebula.** Крупная красивая карта, выполненная в египетском стиле. Поддерживает до тридцати двух игроков.
- **DM-1on1-SandArenaLightv.** А это, наоборот, очень маленькая карта, где даже вдвоем будет немного тесновато.
- **DM-HangEmHigh.** На создание этой карты был потрачен почти целый год, а результатом стала практически полная копия одноименной арены из игры Halo.

ДЛЯ СИМУЛЯТОРЩИКА

ФУТБОЛ

Летнее затишье в жанре симуляторов футбола прерывают стадионы для FIFA 06 и Pro Evolution Soccer 5: вы получите реалистичные виды знаменитых Сантьяго Бернабеу и Мараканы.

THE MOVIES

Фабрика The Movies, которую можно найти по адресу **www.themoviesgame.ru/fabrica/**, продолжает радовать нас качественными дополнениями: в новой подборке артиллерия в научно-фантастическом стиле, фон с изображением рок-концерта, несколько других вспомогательных объектов.

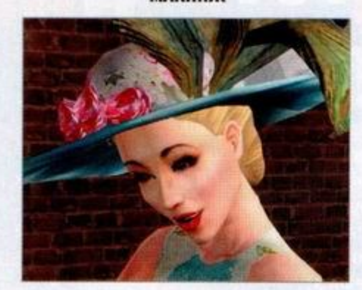
THE SIMS 2

ОДЕЖДА

Новая одежда позволит вашим подопечным выделиться из толпы: главное — не бояться экспериментировать с внешним видом. Среди нарядов вы найдете:

- женские костюмы для бизнес-леди;
- средневековые платья;
- мужскую футболку с атакующим слоном;
- полупрозрачное летнее платье в зеленых тонах;
- юбку и блузку в «пиратском» стиле для девушки;
- девчачий «морской» костюм;
- шляпы в викторианском стиле.

МАКИЯЖ



Умелый макияж позволит героине игры изменить свой стиль и заставить мир взглянуть на себя по-новому. Модницы будут рады помадам с разнообразными эффектами, теням для глаз самых неожиданных оттенков, новым прическам. Мужчины смогут примерить на себя длинные бороды.

РАСКРАСКА ДЛЯ ЗОМБИ

В толерантном мире The Sims 2 найдется место всем: даже семья зомби сможет свободно жить в вашем городе. Трупные пятна и синюшные тела — не помеха для настойчивых: вы убедитесь, что девушка-зомби способна быть симпатичной!

ПЛАНИРОВКА И АРХИТЕКТУРА

В городах часто не хватает общественных мест, где герои будут гулять, общаться с соседями, весело проводить время. Вот несколько новых возможностей для встреч:

- супермаркет одежды;
- мини-рынок под открытым небом;
- развлекательный центр;
- церковь.

ЗНАМЕНИТОСТИ

Несколько моделей популярных актеров: Люси Лиу, Джонни Депп...

TRACKMANIA SUNRISE

АВТОМОБИЛИ

Любители гонок смогут попробовать себя за рулем Mazda RX8 и Chevrolet Camaro, а ценителей экзотики ждут багги на основе «Фольксвагена» и необычный джип.

ТРАССЫ

Одних автомобилей для гонок недостаточно: нужны еще и трассы.

- **Citymetric island** — трасса с городским пейзажем;
- **Flip Trip** — безумные прыжки и перевороты;
- **Night Master** — ночные гонки;
- **Red Bridge** — стандартная трасса для гонок;
- **Rock and Rolls** — туннели и не только.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

САМОЛЕТЫ

Каждая новая летающая машина несет в себе историю тяжелых сражений:

- A-20 Havoc;
- A-20G «Green Hornet»;
- P-47D;
- PF-109;
- Macchi C.202 Folgore.

Кроме того, на диске вы найдете реалистичные наборы наград.

- **ONS-Thunderstruck.** Темная долина, в небе над которой поминутно сверкают молнии и раздаются раскаты грома.

FAR CRY

МОДИФИКАЦИИ

- **Weapons Sound Pack (v1.0) Re-Release.** Меняет звуки, издаваемые разными видами оружия, на более реалистичные.
- **Mutant Mod.** Превращает мелких мутантов в куда более грозных противников.

КАРТЫ

- **Australian Mappack.** Набор качественных карт для любителей сетевых баталий в условиях как тропического острова, так и замкнутых помещений. Содержит семь арен для режима Assault и еще пять — для режима FFA.
- **CATALYST.** Нет, это не драйвер видеокарты, а набор из семи миссий, объединенных в одну кампанию. Бежим из тюрьмы, попадаем в авиакатастрофу, теряем друга, оказываемся на космическом корабле...

А также карты для сетевой игры:

- mp_Boat Battle
- mp_Circus
- mp_Cry Aswan
- mp_Damview
- mp_Deep (v1.1)
- mp_Hidden Lakes
- mp_Illusion
- mp_Island
- mp_Labyrinth
- mp_Moltencore
- mp_Smile Island (v2)
- mp_Surf Pro2
- mp_Team Server

SERIOUS SAM 2

КАРТЫ

- **The Jumping of Death.** Куча оружия, техники, трамплинов и закоулков, на поиск и освоение которых можно с удовольствием потратить кучу времени.
- **SS2 Babylonian.** Просто милая карта, выполненная в декорациях Вавилона.

МОДИФИКАЦИИ

Chris' Sound Mod. Изменяет добрую половину звуков, встречающихся в игре, на более качественные и *реалистичные*, если это понятие вообще применимо к этой игре.

QUAKE 4

МОДИФИКАЦИИ

- **Quake4 Relief Mapping (Updated).** Новая версия модификации, заметно улучшающей внешний вид игры. Правда, игра станет еще требовательнее к начинке компьютера.
- **Brilliant Highlights.** Еще одна модификация, призванная улучшить отображаемую на мониторе картинку. Влияет на эффекты освещения, делая свет ярче и красивее. Аналогичная модификация существует и для Doom III.
- **Q4Max.** Модификация, вносящая огромное количество мелких изменений в баланс игры. Необходима для полноценной игры по сети.

КАРТЫ ДЛЯ ЗАХВАТА ФЛАГА

- **Q4eg CTF1.** Маленькая карта для игры 2 на 2. В природе они — редкость, и лишняя никогда не помешает.
- **Q4 q3ctf3.** Популярная карта из Quake 3, перенесенная на более современную платформу Quake 4.
- **Kittens Crossings.** Еще одна карта из Quake 3, получившая свое второе рождение.
- **Stronghold.** И еще одна карта из предыдущей части. Пожалуй, самая интересная в плане игрового процесса, хотя и выглядит немного неказисто за счет блеклых текстур.
- **DaHood.** Хорошо сбалансированная городская карта на две команды по четыре игрока.
- **BelleauWood.** Большая карта с уймой закоулков.

DEATHMATCH-КАРТЫ

Heat. Эта карта прибыла к нам из Quake 2, не особо изменившись при этом геометрически, но приобретя кардинально новый игровой процесс.

DOOM III

МОДИФИКАЦИИ

- **Brilliant Highlights.** Улучшает освещение в игре.
- **Killer.** Увеличивает броню и здоровье игрока, продлевая его жизнь на поле боя.
- **Napalm Guns.** Модифицирует оружие игрока и монстров, позволяя наносить оппоненту дополнительный урон огнем. Оружие выстреливает отдельно пулю и капсулу с напалмом, летящие в одну точку.

КАРТЫ

- **Trite Breeding Facility Plus.** Доработанная версия старой карты для одного игрока. Доработка выразилась в появлении еще одной двери, за которой скрывается огромный неисследованный сектор.
- **Damnatio Memoriae (Episode I: Escape from Prykohn)**
- **Damnatio Memoriae (Episode II: Creatio Anulo)**

Две карты для одного игрока, объединенные общим сюжетом. Эпизодов всего два, и второй автор сам называет заключительным. Игровой процесс на этих картах несколько нестандартен. Это больше приключенческая игра, чем боевик. Во всяком случае, думать и решать загадки предстоит чаще, чем стрелять.

CALL OF DUTY 2

КАРТЫ

- **OTTP Clan CTF Map Packs.** Набор карт для режима Capture the Flag, тщательно отобранный кланом OTTP. Каждая из них — без малого произведение искусства, что касается как внешнего вида, так и баланса.
- **EST Panzer Plant W2.** Большая карта, где сражаются стенка на стенку до сорока человек. Причем все они — снайперы.

Тимур ХОРЕВ

НОВОСТИ

Дюк Ньюкем | Уве Болл | Александр Овечкин | Алан Коток | Джек Томпсон

ЛЮДИ

Снимите шляпы, господа

Этим летом игровая индустрия осиротела. 26 мая 2006 года во сне в возрасте 64 лет от сердечного приступа скончался Алан Коток, ученый, создатель *первой в мире компьютерной игры* **SpaceWar** (1962).

Воистину тут самое время сказать — он будет вечно жить не только в наших сердцах, но и в железных сердцах наших компьютеров.

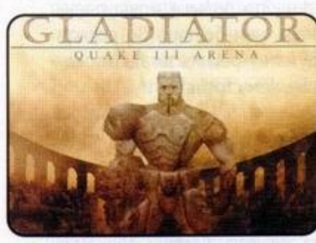
ДАТЫ

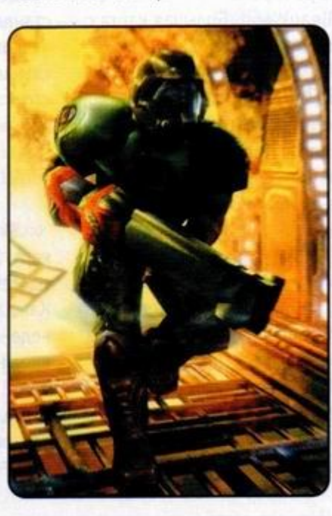
QUAKE: десять лет как один день

Есть повод уронить ностальгическую слезу — ровно десять лет на сервер **cdrom.com** в виде семи образов для дискет 1.44 была залита shareware-версия игры **Quake**. «Почему игра так тормозит? Неужели моего 486 процессора для нее недостаточно?» — возмущением в те дни пестрили игровые ньюс-группы. Я и сам помню, как скрипел зубами, выискивая способы хоть немного улучшить FPS, не уменьшая размер картинки. Приходило время Pentium, золотое время!

Quake — первая успешная трехмерная игра от id Software, продолжатель дела 2.5-мерного **Doom** и плоского **Wolfenstein 3D**. Это было странное сочетание средневеково-футуристических пейзажей, разнокалиберных монстров, гвоздометов и фаллических ракетниц. После модного «Дюка» многие плевались от странной (по меньшей мере) графики, но игра выжила, стала первой киберспортивной дисциплиной и жива до сих пор — в ее улучшенное воплощение играют и сейчас.

А еще там был лавкрафтовский Шаб-Ниггурат, и его нужно было рубить топором. Все это было словно вчера!





ДАТЫ

ДЮК НЬЮКЕМ — НАВСЕГДА?

Продолжаются издевательства над несчастным **Дюком Ньюкемом.** Целая группа энтузиастов собралась на страничке **duke.a-13.net** и занялась безумными подсчетами статистической направленности. Что мы узнали из их трудов? Вот лишь несколько примеров. Итак, факты о времени разработки **Duke Nukem Forever (3D Realms)**:

- За время разработки вышла вся серия **GTA** (от первой игры до **San Andreas** и **Vice City Stories** для PSP), 50 игр во вселенной **«Звездных войн»**, 58 игр с сантехником **Марио**, абсолютно все (!) графические MMORPG, все игры **Unreal** и **UT**, почти все **Quake** (начиная со второй, см. новость выше), все **Half-Life**, **Counter-Strike** и **Thief** — всего около 4500 игр в одних только США.
- За это время вышла туча приставок — **Xbox**, **Xbox 360**, **GameCube**, **Gameboy Color**, **GameBoy Advance**, **Nintendo DS**, **Sega Dreamcast**, **Sony PlayStation 1,2**, **Sony PSP** — всего более 350 миллионов штук по всему миру. Еще и **PlayStation 3** выйдет, вот увидите!
- Когда начиналась разработка DNF, самым быстрым интернет-соединением для пользователя был **модем на 33.6** килобод, самый быстрый процессор — **Pentium 233** на техпроцессе 250 нм.
- В те далекие времена не было **гуглей**, **интернет-аукционов** и **блогов**.
- С тех пор на планете Земля произошло 125 ураганов и 50 мощных землетрясений.
- С тех пор удвоилась стоимость бензина в США, а в Европу пришла единая валюта — евро.
- Зонд **«Вояджер 1»** отлетел от Земли на 8,8 миллиардов километров (это почти в 60 раз больше, чем расстояние от нашей планеты до Солнца). Были предложены, утверждены, объявлены, спроектированы, запущены и посажены на Марс два внедорожника — **«Спирит»** и **«Оппортьюнити»**. Состоялась программа НАСА по плановому столкновению с астероидом — **Deep Impact**. Была собрана и отлетала восемь лет международная космическая станция. НАСА запустила 30 космических кораблей, Российское Аэрокосмическое агентство — 17. С нуля был спроектирован, построен и пошел в серию новый **«Аэробус A380»**. Был построен первый в мире частый космический корабль многоразового использования. Был спроектирован, построен и вышел на боевое дежурство самый большой в мире **ядерный авианосец «Рональд Рейган»**.
- Четыре страны заполучили ядерные технологии.
- Начались девятнадцать войн, закончились пять (тревожная тенденция, однако).

А вот список вещей, которые заняли меньше времени, чем разработка DNF от первого пресс-релиза и до сегодняшнего дня:

- Существование ансамбля **Beatles** — от первого сингла до распада.
- Изобретение самолета братьями *Райт*.
- Создание **Эйнштейном** общей теории относительности.
- Программа **«Аполлон»**.
- Война во **Вьетнаме**.
- **НЭП** и программа индустриализации в Срветской России.
- Первая мировая война, и Вторая мировая война (от вторжения в Польшу до бомбардировки Нагасаки).

Стоит добавить, что начало этой забаве — подсчитыванию времени разработки DNF — было положено… еще четыре года назад. А первый пресс-релиз, объявляющий о начале разработки, был помечен апрелем 1997 года. Скоро десять лет стукнет, как мы ждем Дюка. Как говорили классики: **«What are you waiting for — Christmas?»** Не исключено, что именно Рождества ждут и в **Take Two**, — компания пообещала ключевым лицам в **3D Realms** солидного «борзого щенка» в размере $500000, если игра выйдет до конца 2006 года. Деньги большие, но риск их просадить, конечно, невелик.

Кстати, о птичках: **S.T.A.L.K.E.R.** должен выйти в первом квартале 2007 года. Об этом нам сообщает **GSC Game World**.

СКАНДАЛ

ТРУДНО БЫТЬ БРИТАНСКИМ ЗАКЛЮЧЕННЫМ

Тюрьма **Уэйкфилд** в Великобритании слывет одной из самых хорошо охраняемых и неприступных изнутри. Но недавно управляющий Дэйв Томпсон (говорящая фамилия!) признался газете «Йоркшир Ивнинг Пост» в том, что администрация тюрьмы была вынуждена отобрать у заключенных приставки **Sony PlayStation 2** после того, как пошла навстречу пожеланиям и заменила старые **PlayStation** на вторую версию консоли.

Чем же не угодили несчастные громилы тюремщикам? Неужели они отрабатывали в играх технологию тихого убийства в Hitman? Или завоевывали авторитет в GTA: San Andreas? Или, что еще лучше, пытались взломать автоматические охранные системы с помощью проводков и хлебного мякиша?

Все оказалось намного проще и банальнее. На DVD они смотрели порнографию, а это совершенно не по-джентльменски. Разумно рассудив, что пусть уж заключенные крепче дружат, Дэйв Томпсон приказал убрать консоли.

...Что еще раз доказывает — приставки суть зло.

ХОДЯТ СЛУХИ ПО ДОМАМ

«Горячий кофе» ПОГУБИТ Take Two Interactive?

Происхождение: уже больше года длится эпопея с «горячим кофе», и в последнее время новости от Take Two идут минорные — финансовые потери, разбирательства с чиновниками, отмена игр. Аналитическое агентство Sterne Agee опубликовало сообщение, согласно которому, компании до сих пор очень сильно вредит зависимость от торговой марки GTA. На форумах появились слухи о том, что четвертая часть GTA может стать последней для Take Two.

Объяснение: все достаточно прозрачно. Компанию сотрясают иски, иски, иски. Федеральная торговая комиссия США лишь в прошлом месяце договорилась с Take Two о том, что в следующий раз за каждую проданную копию игры с нераскрытым «взрослым» содержанием, подобным «горячему кофе», будет взиматься штраф в $11 тысяч. Обратной силы договор не имеет, так что Take Two, можно сказать, легко отделалась, иначе ей пришлось бы выплатить штраф в *$72 миллиарда*. В первом квартале 2006 года Take Two потеряла $29 миллионов. Желая улучшить финансовое положение, компания, ликвидирует и продает студии Poptop, Rockstar Vienna и Frog City. Приостановлена разработка «наркостратегии» Snow, под вопросом игра про школьных хулиганов Bully. Изрядную часть прибылей — составляют продажи игр серии GTA. «Автовор» вытягивает компанию из действительно серьезных денежных неприятностей (по продажам с этой серией может сравниться разве что TES IV: Oblivion — эту игру можно назвать «пристяжной лошадью» Take Two). Вернуться к прибыльности Take Two планирует в конце 2006 фискального года.

Приговор: слух имеет под собой основания. Четвертая часть GTA может либо поправить финансовые дела Take Two, либо загнать компанию в гроб в случае неудачи или очередного «горячего» скандала.

СКАНДАЛ

УВЕ БОЛЛ на тропе войны

Режиссер Уве Болл не нуждается в представлении. Его знают все, и, к сожалению, у многих к нему утвердилось твердое предубеждение, основанное на прошлых ошибках и недоработках в фильмах. Его обижают не только зрители и критики — под подозрением даже прямые партнеры. Уве Болл подал иск на компанию **Romar Entertainment**, занимавшуюся прокатом фильма **«Бладрейн»**. Он обвиняет партнера в том, что тот не выпустил фильм на 2000 экранов, как предполагалось, а также не выплатил долю продюсерам и не воспользовался суммой в $10 миллионов, выделенной на рекламу, — деньги предоставила компания Уве Болла.

Со-основатель Romar Entertainment, **Джеймс Шрамм**, сообщил **GameSpot**, что иск был подан потому, что в Romar готовили свой иск против Уве Болла. Скандальный режиссер, дескать, убрал упоминания о Romar из титров и в коробке, поставил собственное имя, отказался выплачивать процент роялти с продаж DVD, не «выдал» актеров прессе и не устроил пресс-показы. Джеймс с горечью отметил: «У него было такое ужасное паблисити, что мне стало жаль его, и я захотел ему помочь. Мы не сделали ни копейки на этом фильме. Ничего! Мы проиграли! Это полный финансовый провал. И у него еще хватает наглости снимать нас с титров!» Много еще Джеймс Шрамм сказал горьких вещей про Уве Болла и про его способ вести дела.

Кто прав, кто не прав — решит суд. Тем временем сам Уве Болл, рекламируя свой фильм во вселенной **Postal**, сделал критикам предложение, от которого немногие смогут отказаться. Он предложил самым жестоким своим недругам боксерский поединок, эпизоды из которого появятся в фильме. Свободных мест всего пять, и золотые билеты искать не надо — все желающие могут отсылать свои резюме на **info@boll-kg.de**.

Кто-нибудь, дайте Кличко посмотреть «Бладрейн»!

календарь выхода игр

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	ДАТА	НАГРАДА
The Secret Files: Tunguska	квест	август	
Madden NFL 07	спорт	август	
Hero Online	онлайновая ролевая игра	август	
FlatOut 2	гонки	август	
Specnaz: Project Wolf	боевик	август	
UFO: Extraterrestrials	стратегия/тактика	август	
Victoria: Revolutions	стратегия	август	
Enemy Territory: Quake Wars	многопользовательский боевик	5 сентября	
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	боевик/скрытность	9 сентября	
В тылу врага 2	RTS	9 сентября	
Caesar 4	стратегия	12 сентября	
Neverwinter Nights 2	ролевая игра	19 сентября	
Dark Messiah of Might and Magic	боевик	26 сентября	
Gothic 3	ролевая игра	сентябрь	
Runaway 2: The Dream of the Turtle	квест	сентябрь	
Герои уничтоженных империй	стратегия	сентябрь	
Resident Evil 4	боевик	сентябрь	
Star Trek: Legacy	стратегия	сентябрь	
Dragon's Lair HD	квест	сентябрь	
Armed Assault	боевик/тактика	III квартал	
The Sims 2: Pets	симулятор	III квартал	
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов	стратегия	III квартал	
Mage Knight: Apocalypse	ролевая игра	III квартал	
Дневной Дозор	ролевая игра/тактика	III квартал	
Jagged Alliance 3D	тактика	III квартал	
The Guild 2	стратегия	III квартал	
Maelstrom	стратегия	III квартал	
Tony Tough 2: A Rake's Progress	квест	III квартал	
Sam & Max: Season One	квест	III квартал	
С.М.Е.Р.Ш.	ролевая игра	III квартал	
CivCity: Rome	стратегия	III квартал	
TimeShift	боевик	III квартал	
Обитаемый остров: Землянин	квест	III квартал	
Broken Sword: The Angel of Death	квест	III квартал	
Simon the Sorcerer 4	квест	III квартал	
Two Worlds	ролевая игра	III квартал	
Sid Meier's Civilization 4: Warlords	стратегия	III квартал	
Dungeon Siege 2: Broken World	ролевая игра	III квартал	

В ДВУХ СЛОВАХ

Борьба **Джека Томпсона** с **ESA** продолжается. В Луизиане губернатором **Кэтлин Бланко** был принят закон, предполагающий драконовские штрафы за продажу игр с «взрослым» рейтингом детям. Правда, этот закон почти сразу же был запрещен федеральным судьей. Пока — ничья!

календарь локализаций

НАЗВАНИЕ	ЖАНР	ЛОКАЛИЗАТОР	ДАТА
Тачки	гонки	Snowball	июль
Tony Hawk's American Wasteland	аркада	Бука	июль
Бесконечное путешествие	квест	Snowball	июль
Titan Quest	ролевая игра	Бука	август
True Crime: New York City	боевик	Бука	август
CSI: 3 Dimensions of Murder	квест	Акелла	III квартал
Rise & Fall: Civilizations at War	стратегия	Новый Диск	III квартал
Desperados 2: Cooper's Revenge	боевик/тактика	Акелла	III квартал
EverQuest 2	онлайновая ролевая игра	Akella Online	III квартал
Dreamfall: The Longest Journey	квест	Lazy Games	III квартал
Hitman: Blood Money	боевик	Новый Диск	III квартал
Mage Knight: Apocalypse	ролевая игра	Акелла	III квартал

ХОДЯТ СЛУХИ ПО ДОМАМ

Blizzard РАБОТАЕТ над DIABLO III

Происхождение: на страничке с вакансиями **Blizzard**, за которой с замиранием сердца следят все игровые аналитики, появилось небольшое объявление с следующим содержанием: «Ищем арт-директоров и ведущих менеджеров для команды, работавшей в свое время над Diablo I и Diablo II для работы над *необъявленным проектом для PC* (курсив мой — Т.Х.)».

Объяснение: поскольку глухие разговоры о Diablo III идут в темных закоулках интернета уже не первый месяц, Blizzard трудно было бы подыскать более простой и эффективный способ поднять шум в игровом сообществе. Эта лаконичная ремарка «команда Diablo» объясняет все. Возможно, еще одним способом скрытно намекнуть на Diablo III стала известная ошибка на сайте IGN, когда известный портал совершенно неожиданно для всех объявил, что на E3 будет представлена третья часть Diablo. Потом заявление, конечно, дезавуировали, но осадок — осадок остался.

Приговор: никаких опровержений, никаких комментариев. Blizzard с хитрым выражением лица помалкивает на весь интернет. Вы еще сомневаетесь?

В ДВУХ СЛОВАХ

Джек Томпсон сдернул маску защитника игроков, показав свое истинное к ним отношение фразой: «Нельзя стрелять человеку в голову, если, конечно, ты не наемный убийца или игрок», — сказал он в одном интервью.

Хоккеист **Александр Овечкин**, нападающий **Washington Capitals**, станет лицом и обложкой **NHL 07** (**EA Sports**). Маленький шаг в завоевании мирового господства, но все равно приятно.

Кража века! В неприметном приморском городке **Миртл Бич** (Южная Каролина) посетитель магазина сети «Блокбастер» сумел вынести в шортах около шестидесяти игр. К счастью, не компьютерных, а всего лишь для PSP. Преступник сумел скрыться, полиция на ушах. Вот какие большие шорты продают теперь в США!

Microsoft планирует ввести в **DirectX** поддержку физики. Печально говорить об этом, но у **AGEIA** (**PhysX**) есть все шансы стать очередной жертвой стремления крупных корпораций к мировому…

Фирма **1С** открывает офис в Великобритании. Об этом нам осторожно сообщает **GamesIndustry**.

Компьютеры наносят ответный удар. Заморожен игровой журнал **«Консоль»**, выпускаемый издательством «Навигатор игрового мира».

Открылся официальный сайт выставки **«ИгроМир»**, которая пройдет в начале ноября этого года. Ищите информацию здесь **www.igromir-expo.ru.**

Брюс Хак, глава Vivendi, сообщает о кризисе жанра в игровой индустрии. Проблема, по его словам, не только в том, что идет гонка новых приставок, но и в отсутствии изобретательного подхода к делу со стороны разработчиков.

Перед началом официального проката фильма **Silent Hill** в Японии на улицы Токио вышел сам Акира Ямаока, знаменитый композитор и автор многих треков к играм и фильму. Его сопровождали актрисы, одетые как мертвые медсестры, — давно Япония не видела такого разврата!

Новости виртуальных миров

СОБЫТИЯ

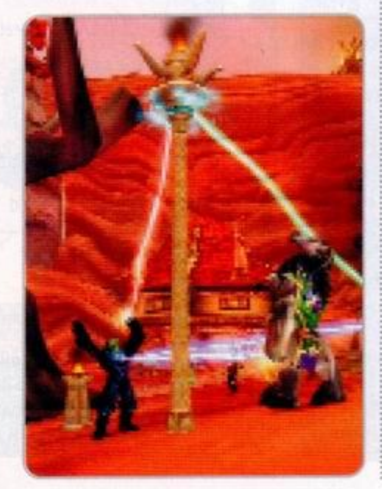
World of Warcraft: В ночь на Ивана Купалу!

Пусть **Blizzard** вышлет на охоту за мной агентов 47 (хоть 48!), но я, кажется, раскрыл их главный секрет — они скрывают все недостатки **World of Warcraft** за пеленой сплошных праздников. Ну кто, спрашивается, устоит перед вечно красным календарем? Когда в Азероте и на Калимдоре праздновали День Тыквы и Праздник Зимней Вуали — я терпел. Когда справляли Валентина — я заподозрил неладное. Но когда был объявлен праздник Ивана Купалы — я понял, что не могу больше молчать!

Ночь Ивана Купалы? Неужели буржуи оценили русский праздник? Нет, все намного банальнее — празднование середины лета (**Midsummer Festival**), дня летнего солнцестояния пришло к нам из глубины веков (утверждают — от кельтских обрядов). Костры, которые издавна зажигали в этот знаменательный день, символизировали солнечный огонь. По всем островам и континентам мира World of Warcraft зажглись факелы, костры и огромные кострища. Огонь дает благословение путникам. NPC, хранители огня, посылают героев за растопкой, награждают едой и одеждой. Гоблины готовы поделиться порохом для огненных вспышек, а вокруг праздничных столбов, расставленных в городах, можно побегать кругами в танце со светящейся ленточкой в руке.

Хорошее развлечение — особенно в тревожное время обновления 1.11, когда над городами Азерота появились летающие Некрополисы, телепортирующие в Азерот мертвецов всех разновидностей.

*К **другим** новостям WoW: какой-то разбойник постоянно бегает по Кузне и терроризирует маленьких героев, прячась от возмездия в яме с решетками. Негодяй, если ты читаешь эти строки — знай, мы тебя ненавидим!*



ДАТЫ

STAR WARS GALAXIES: на исходе ТРЕТЬЕГО ГОДА

Тихо и незаметно пришла в Star Wars Galaxies третья годовщина. Праздновать особенно нечего. Игра объективно в коме, и выберется ли — неизвестно. Но даже этот печальный факт не помешал редкому населению планет SWG собраться, получить подарки, поучаствовать в конкурсах и гонках на левитирующих машинах. А может, тихо сгрудиться где-нибудь в дальней кантине и чокнуться бокалами, вспоминая старые добрые времена, которые уже не вернуть.

Помните эти радужные дни вскоре после релиза? «Дрессировщики слишком сильны, дрессировщики всем надоели!» и «Как стать джедаем?»

Порадуются ли игроки новому, с иголочки кораблю класса «капер», который может доставить их на любую планету? Его без всяких условий получит каждый герой, которому на роду больше тридцати дней. Может, когда-нибудь дело и до раздачи имперских звездных эсминцев дойдет… Я бы прикупил себе парочку.

НОВИНКИ

Project Wiki: Это детский ослик!

Удивительный факт — все стонут из-за того, что в онлайновых играх много безответственных детей, но никто еще не задумался о создании MMORPG первого эшелона специально для них, наших маленьких братьев по разуму. Попытки были (ToonTown Online), но, прямо скажем, неубедительные.

Теперь за детей взялась компания **Webzen** (из более-менее известных проектов — **MU Online**). Сыграть можно будет за человека, фею или зверика. Классы у рас уникальные, настройку внешнего вида героев разработчики обещают богатую. Вдобавок игрок сможет управлять выражением лица или мордочки своего персонажа (этого не было, пожалуй, еще нигде).

Пока неизвестно, будет ли PvP, но без обычной PvE-охоты не обойдется. Уже точно известно, что убитые кролики будут ронять смешные морковки. Но никто не усомнится в том, что игра детская, — яркая мультяшная cel-графика и милейшие герои не пробьют дорогу в сердца лишь самых черствых родителей. Надо лишь, чтобы разработчики не забыли простую истину — для детей надо делать MMORPG как для взрослых, только лучше.

ЕСЛИ КТО-ТО КОЕ-ГДЕ У НАС ПОРОЙ

Время звенеть логинами

Blizzard подводит итоги мая и с чувством глубокого удовлетворения отмечает, что попутно с удалением 30000 логинов у жуликов было изъято 30 миллионов (!) нечестно нажитых золотых. Это получается... это получается тысяча золотых на жулика? Как-то мелковато работают нынешние читеры.

Не отстают от авторов **WoW** и создатели **Guild Wars**. Они, правда, не могут похвастаться многотысячными цифрами — лишь 1000 логинов владельцев ботов было уничтожено.

Codemasters, в свою очередь, объявили, что в результате «весенней уборки» было «убрано» 2060 и более жуликов и ботоводов. «А за последние сутки мы удалили еще 500 логинов», — потирают руки они и с сожалением замечают, что большая часть из этих 2060 — владельцы пробных логинов.

Даже **Square Enix**, создатели **Final Fantasy XI**, объявили о закрытии более чем 250 логинов за использование сторонних программ. Жулики хитрили, разумеется, в целях незаконного обогащения и перепродажи виртуальных денег. Из незаконного оборота демиургами изъято 250 миллиардов джил (местная валюта).

СДЕЛКИ

EA и Mythic — стороны договорились!

В свое время компания **Mythic Entertainment** подала всему рынку игр и особенно MMORPG пример классической истории успеха. Неизвестная никому, она выпустила **Dark Age of Camelot** и на следующий день проснулась знаменитой.

Только в прошлом номере пробегала новость — **Mythic** отрицает факт переговоров с **EA** о покупке компании. Бывший исполнительный директор **Марк Джейкобс** (теперь он станет вице-президентом и менеджером от EA) так прямо и сказал: «Мы просто общаемся!» Хитрил, хитрил! Впрочем, правильно, ибо заранее о таких вещах объявлять — плохая примета в бизнесе.

Сделка состоялась. **Mythic**, а вместе с ней **DaOC** и **Warhammer Online**, теперь принадлежат **EA**. К добру ли это? Ведь EA не привыкать прибивать многообещающие MMORPG — взять хотя бы склепик с **Ultima X: Odyssey**.

Будущее покажет.

ХОДЯТ СЛУХИ ПО ДОМАМ

Blizzard Entertainment НАЧИНАЕТ разработку MMORPG World of Starcraft и World of Diablo

Происхождение: компания **Vivendi** объявила 13 июня на презентации на Уолл-Стрит буквально следующее: «Все торговые марки **Blizzard** превратятся в MMOG». Было объявлено о том, что разработать MMOG они планируют за три года за $50 миллионов (**World of Warcraft** обошлась в ту же сумму, и разработка игры заняла по времени четыре с половиной года). Слух о многопользовательской реализации **Starcraft** и **Diablo** мгновенно распространился по интернету через сайт **f13.net**.

Объяснение: на первый взгляд, звучит слух многообещающе — сейчас World of Warcraft на коне, но через три года игроков понадобится привлекать новыми играми. А MMORPG — вещь очень прибыльная по сравнению с однопользовательской игрой с сетевым режимом. Но вскоре дотошные журналисты раскопали слайды с той самой презентации и не нашли там ни одного подтверждения того, что разработка действительно ведется или даже планируется в ближайшем будущем — все шло исключительно вокруг возможностей компании. Очень скоро ведущий геймдизайнер Blizzard **Роб Пардо** появился и прямо заявил: «В этом слухе нет ни слова правды. Если бы меня спросили, я бы предположил, что тут возникла некоторая путаница между тем, что планирует Vivendi для игрового подразделения, и тем, что планируем мы. Да, Vivendi владеет нами, но их игровое подразделение работает совершенно отдельно от нас».

Приговор: ради красного словца шарщики не пожалели ничего. Но говорить всерьез о World of Starcraft пока еще очень рано. Если Blizzard действительно хочет сделать игру по мотивам «Звездного ремесла», то логичнее всего будет для начала выпустить пару продолжений, чтобы глубже проработать вселенную и заодно заработать денег. Так что первым признаком готовящихся MMOG могут стать... однопользовательские продолжения Starcraft и Diablo.

В ДВУХ СЛОВАХ

Стартовала MMORPG **Dark and Light**. Желающие окунуться в гигантский мир самой крупной по территории онлайновой игры (40000 квадратных километров) готовятся выложить обычные $54 за ключ и месяц игры. Стоимость подписки стандартная — около $15.

Новая космическая онлайновая игра выскочила из неизвестности как чертик из бутылки! **Rise**, игра с единой звездной системой, планетными сражениями и чужими морями... ее можно попробовать бесплатно в течение двух недель, а потом не разориться на подписке — всего $5,95 в месяц.

EVE Online собирается в **Поднебесную** — стартовало открытое бета-тестирование китайской версии игры. При этом в первый же день (!) китайцы побили рекорд одновременной игры, закинув планку за 30 000. Впрочем, странно было бы ожидать иного исхода. Интересно, будет ли в чисто китайском космосе существовать профессия фермера?

В **Dungeons & Dragons Online: Stormreach** (**Turbine**) появилась возможность прохождения двадцати подземелий в одиночном режиме.

Cabal — новую корейскую MMORPG в боевом духе — будет издавать в Европе **Game-Masters**. В свое время в Корее игра занимала второе место по популярности. Закрытое бета-тестирование заявлено на конец июля.

Разработчики **Pirates of the Burning Sea** после долгих размышлений решили переименовать навигационную область «Открытый океан» в «Открытое море» (Open Sea).

NCSoft уволила 20% персонала студии в Остине (Техас) — это примерно семьдесят человек из трехсот. Утверждается, что на сроке выхода игр от NCSoft это никак не скажется.

RF Online (**Codemasters**) обещает десять дней бесплатной пробной игры. Скачать дистрибутив можно на **FilePlanet**.

Разработчики **Ultima Online**, устав от жуликов, решили воспользоваться системой **PunkBuster** (знаменитой по **Counter-Strike**) для отслеживания нечестных игроков.

Поздравляем **Guild Wars** — игра достигла уровня продаж в два миллиона по всему миру! Число пользователей подписки подсчитать не получится из-за отсутствия таковой. Отличный пример того, как правильно держать свечку. **Turbine** (**DDO**) этому еще учиться и учиться.

Saga of Ryzom будет доступна в тестовом режиме неограниченное время. Правда, вырваться за пределы региона **Ruin of Silan** «бесплатный» игрок не сможет.

Funcom завладела лицензией на «Конана» на десять лет. Лицензия досталась разработчикам от **Conan Inc.** и позволит им безнаказанно эксплуатировать память о варваре в **Age of Conan** и продолжениях.

В нового **«Конана»** можно будет не только поиграть — его можно будет еще и... посмотреть! Снимать фильм на студии Warner будет Акира Голдсман (из последних его работ — «Мистер и миссис Смит»). Но кто заменит Шварцнеггера в роли Конана?

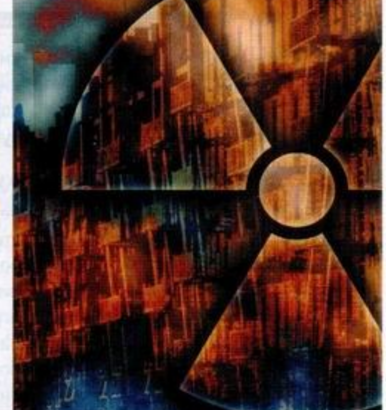
В **Auto Assault** пришло первое обновление (также известное как «Обновление №1»). Теперь игроки могут за определенную плату полностью перебросить умения, атрибуты и знания игрока, поделиться квестом и попробовать новые задания. И конечно, традиционные тысяча мелочей — поменяли то, добавили это. Одним словом, тюнинг.

Миниатюрные деревца бонсай пришли в **EverQuest II** вместе с «комплектом приключений» **The Fallen Dynasty**. Украсьте свой дом в восточном стиле!

Hero Online вступила в фазу второй закрытой бета-версии. Эта бета станет последней «смертельной» для героев, после нее вычищать с серверов персонажей уже не будут. Предложение бета-тестеров превышает спрос — **MGame** приносит извинения тем, кто не успел на раздачу логинов.

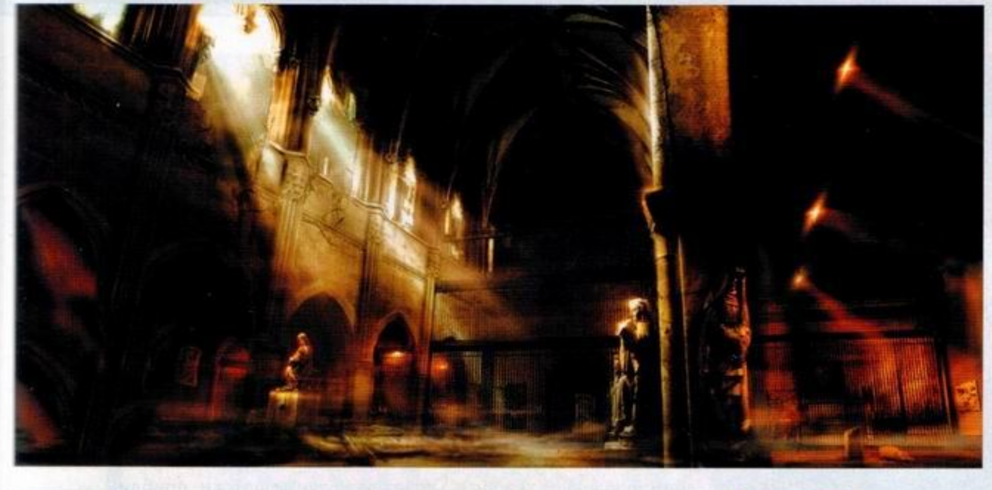
Shot Online, уникальный в своем роде симулятор аниме-гольфа, проводит третий мировой киберспортивный чемпионат и при этом собирается официально стартовать в Северной Америке в конце лета. Может, и до нас когда-нибудь дойдет эта буржуйская забава — виртуальный гольф.

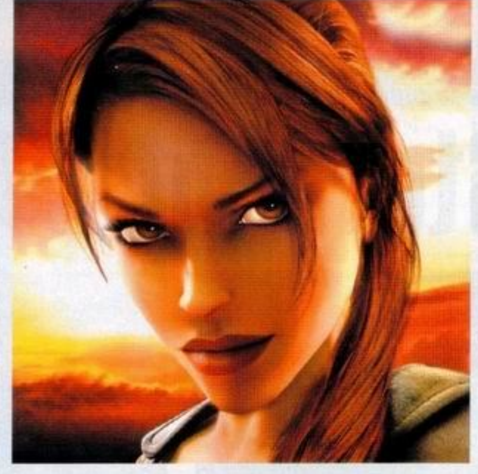
World War II Online справляет пятилетний юбилей. Вот ведь загадка — никто не слышал про эту игру, а проект живет, здравствует и даже проявляет чудеса долгожительства! Предложение «Добро пожаловать, солдат» включает возможность на две недели оживить забытый логин и повоевать.

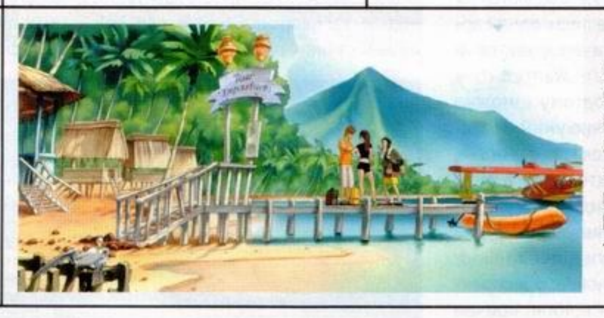
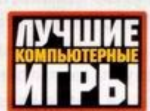


АВГУСТ 2006

ПН	ВТ	СР
	1 2215 год. Власть в Анклаве, не без помощи отца, переходит к конгрессмену Ричардсону. Вскоре его изберут президентом. (Fallout 2).	**2** **2006 год.** В этот день ожидается выход UFO: Extraterrestrials — еще одной попытки реанимировать легендарную серию X-Com.
7 **2004 год.** В этот знаменательный день в стены Eidos вернулся создатель Лары Крофт Тоби Гард, чтобы приложить максимум усилий к возрождению погибающего сериала. Судя по последней части приключений расхитительницы, ему это удалось.	**8** **2000 год.** Мир потрясла сенсация: на завтрашний день запланирован релиз тестовой версии Doom III. Наверное, потому что этот слух прошел не первого апреля, в него поверили многие. Разочарование следующего дня было очень велико.	**9** **2005 год.** Почти два года назад Gfi купила студию MiST Land South. Увы, результаты этого сотрудничества по сей день не слишком наглядны.
14 **2001 год.** Закрывается студия Dynamix, подарившая нам в свое время первые Tribes. Впрочем, ни к чему фатальному это не привело — бренд попал в хорошие руки и последующие части сетевого боевика не принесли игрокам разочарования.	**15** **2006 год.** Если бы вторая мировая война продлилась 38 лет, мы бы жили сейчас в несколько ином мире. В каком именно — расскажет игра Hollow, выход которой намечен на этот день.	**16** **2006 год.** Еще один релиз, на этот раз — ожидаемого боевика El Matador.
21 **2006 год.** На этот день намечен выход боевика 6Gun, о котором пока известно на удивление мало, но то что известно — звучит достаточно многообещающе.	**22** **2004 год.** На выставке Game Convention, проходившей в Лейпциге, компания GSC Game World объявила о создании издательского подразделения GSC World Publishing, уже через полгода спустя заявившего о себе двумя играми: «Александр» и «Казаки 2».	**23** **2000 год.** Sin: Episodes — далеко не первый запланированный игровой сериал. Ровно шесть лет назад компания WEB Corp. купила у 3D-Realms права на разработку коротких игр с Duke Nukem'ом в главной роли. Новыми эпизодами планировалось потчевать игроков каждые 2-3 месяца, но, как мы видим, сбыться этой затее было не суждено.
28 **2000 год.** В этот день Россия стала чемпионом Европы в турнире по Quake 3, обойдя шведов в решающем матче.	**29** **2000 год.** Закрылась компания Cavedog, создатель первой в мире полностью трехмерной RTS Total Annihilation.	**30** **2004 год.** В этот день в сети было опубликовано шокирующее сообщение от Гейба Ньюэлла о том, что Half-Life 2 должен вот-вот выйти. Позже выяснилось, что пароль Гейба был взломан и кто-то просто пошутил от его имени. Скандал быстро утрясли, а игра вышла в срок.





ЧТ	ПТ	СБ	ВС
3 **1999 год.** В этот день подвергся удачной хакерской атаке сайт компании Symantec — одного из ведущих производителей противовирусной да противохакерской защиты. И хотя следы его деятельности быстро убрали, репутация конторы сильно пострадала.	**4** **2000 год.** Пентагон решает, что в интересах национальной американской безопасности он тоже должен заняться игроделанием. Итог известен — бесплатный боевик America's Army.	**5** **2004 год.** После необычайно долгого перерыва вышла в свет третья часть серии Doom, весьма неоднозначно воспринятая фанатами серии.	**6** **2006 год.** На эту дату запланирован выход новой игры серии Alone in the Dark —Near Death Investigation, которого с нетерпением ждут любители ужасов по всему миру.
10 **2000 год.** Компания Eidos вдохнула надежду в миллионы почитателей стелс-боевиков, объявив о том, что права на серию Thief — выкупили, и выход третьей части уже не за горами.	**11** **1999 год.** Компания Sierra вывесила на своем сайте интересный опрос: как должна выглядеть коробочка с игрой Homeworld? Заглох опрос рекордно быстро — игроки убедили издателей, что их волнует скорее содержимое, нежели внешность.	**12** **2003 год.** В течение одного дня в Китае уничтожено 42 млн. пиратских и контрабандных дисков — это крупнейшая за всю историю акция по борьбе с компьютерным пиратством.	**13** **1999 год.** Этот день можно по праву считать днем начала «родительского контроля» за играющими детьми. Первой ласточкой стал Drakan: The Order of the Flame, куда ввели возможность отключения крови и расчленения, защищенную паролем.
17 **1998 год.** Издательский гигант Electronic Arts покупает выдающего разработчика Westwood, известного, в частности, по играм серии Command & Conquer.	**18** **2167 год.** В это день далекого постъядерного будущего выходец из убежища с группой единомышленников основывает деревеньку на севере США. Поселение получает название Арройо. (Fallout)	**19** **1944 год.** Генерал Эйзенхауэр отправляет войска на освобождение Парижа. Однако фашистские оккупанты, зная, что город им не удержать, предпочитают разрушить его до основания. Чтобы этого не допустить, в тыл врагу десантируется лучший сапер американских войск по кличке Инферно и с блеском разминирует заложенные в городе бомбы (Commandos 2: Men of Courage).	**20** **2006 год.** Эта дата обещает принести квесту Runaway: Дорожное приключение, продолжение, заявленное под названием Runaway 2: The Dream of the Turtle.
24 **2006 год.** Если вас привлекают морские баталии, но играть в третьих Корсаров попрежнему не получается, может, вас выручит Tortuga: Two Treasures — появление игры на прилавках ожидается ровно сегодня.	**25** **1998 год.** В этот день произошла одна из наиболее крупных за историю атак хакеров на мирных жителей. Вследствие действий компьютерных взломщиков, выбравших в качестве жертвы крупнейшего провайдера Аляски, без интернета осталось более 28000 человек.	**26** **2006 год.** Возможно, в этот день ожидаемая отечественная стратегия Maelstrom уже успеет добраться до магазинных полок.	**27** **1998 год.** Шокирующая новость взбудоражила игровую общественность. Многие издания опубликовали новость о том, как посреди бела дня четырьмя выстрелами в упор был убит Джон Ромеро. Но как оказалось позже, пострадал совершенно другой Ромеро, не имеющий никакого отношения к игровой индустрии.
31 **2005 год.** После трехлетней судебной тяжбы компания Valve отобрала все права на Half-Life и Counter-Strike у VU Games и самолично взялась за распространение этих игр. **2000 год.** В это день ушли на золото самые первые Disciples: Sacred Lands. В скором времени игра снискала любовь обширного круга фанатов.		**ВНИМАНИЕ!** Каждый из вас может принять участие в составлении игрового календаря на следующие месяцы. Если вы помните день рождения игрового персонажа, знаете точную дату вторжения пришельцев, или же готовы с точностью до дня указать на другое важное событие игровой Вселенной, пишите нам на hint@lki.ru. В теме письма указывайте «Игровой календарь».	

Storm of War: Battle of Britain

Как давно это было! Лохматый 2001 год. «Ил-2: Штурмовик» торжественно шествует по планете. Казалось, это было вчера — до того современно выглядит игра. Были «Забытые сражения», были японские «Зеро», но на дворе уже 2006 год, и пора делать шаг вперед.

«Битва за Британию» была анонсирована этой весной — Олег Медокс успел показать игру избранным на выставке E3. Увидеть полноценные скриншоты нам еще предстоит, релиз запланирован на ноябрь, и в целом сроки разработки выглядят очень сурово — особенно если учесть все, что нам обещают в игре. А Медокс в своем репертуаре — он выкатывает такой список нововведений, что всякие сомнения отпадают — «Storm of War» откроет новую страницу в истории военных авиасимуляторов.

Битвой за Британию принято называть воздушное противостояние королевских ВВС и люфтваффе. Немцы бомбили Англию через Ла-Манш, британцы отбрыкивались как могли и совершали ответные налеты. В ход шли новомодные радары, мощные бомбардировочные построения, зенитные орудия, станции дальнего обнаружения, прожекторы... бои шли по большей части ночью, и это вызывает вопросы — все-таки ночной бой не так живописен, как воздушное сражение. Многое зависит от общего внешнего вида игры, а его мы пока оценить не можем. Надо дождаться первых скриншотов. Пока что информация о внешнем виде игры отрывочна, но детализация трехмерных анимированных кабин самолетов вышла на абсолютно новый уровень. Разработчики гордо ставят рядом реальную фотографию кабины времен войны и модель из игры. Раздается дружное «Ах!» игроков.

Огромное внимание уделяется проработке мира. Деревья, прибрежные скалы, великолепный прибой, города, селения и заводы. Наконец-то — действительно анимированные танки и автомобили, крутящиеся колеса, работа подвески. Поезда можно хоть сейчас вставлять в железнодорожные симуляторы. Медокс говорит о возможном использовании движка игры для других жанров — и уже сейчас негромко намекает на то, что игрок сможет сесть за зенитную пушку или в танк (тсс, это секрет, официально про это еще не говорят). Обещаны и полноценные солдаты на поле боя — если только Ubisoft не захочет урезать их в пользу возрастного рейтинга. Новая система динамической погоды не просто даст движку нарисовать правдоподобные облака, но и воспроизведет воздушные потоки, приближая игровую физику к реальной.

Ну и, конечно, традиционные цифры — десяток летательных самолетов («Спитфайр», «Харрикейн», «Мессершмит», «Юнкерсы», разнообразные многоместные бомбардировщики), пятнадцать-двадцать управляемых ИИ. Множество миссий обычных и онлайновых плюс кампания, в которой действительно можно будет поменять ход военных действий собственным героизмом — нереалистично, зато весело. Карта единая — половина Англии, Ла-Манш, северная Франция и Бельгия.

Все это великолепно, и я уже жду не дождусь первых скриншотов. Но давайте смотреть на вещи реально — в этом году **Storm of War** вряд ли выйдет. Более реалистичный срок — весна или лето следующего.

ЛКИ

Need For Speed: Carbon

Роман Летец

ЖАНР	гонки
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ	EA
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Most Wanted, Underground 2
ДАТА ВЫХОДА	ноябрь 2006
РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ	

Верная своей политике «один **Need For Speed** в год», **EA** анонсировала новую, уже десятую серию дорожной мыльной оперы. Новая часть игры будет называться **Carbon** и, похоже, должна стать некой золотой серединой между заезженной темой обоих **Underground** и **Most Wanted**. Снова игрока ожидают ночные заезды, но на этот раз помимо узких урбанистических неоновых трасс игрок отправится на пикник за город. Помните трассу **Lost Canyon** из третьей части серии? Да, мы снова увидим горы из песчаника и прокатимся по горному серпантину. Разработчики говорят, что под названием Carbon подразумевалось не углеводородное волокно, а название одного из каньонов где-то в Америке.

Главные отличительные особенности Carbon пока не выдаются. У создателей в рукаве лишь одна карта-отговорка: «игра понравится и любителям Most Wanted, и Underground». Поэтому можно предположить наличие умных полицейских (нет, я же сказал «умных», при чем здесь те, что были в Most Wanted?), перекрытия дорог и прочих атрибутов голливудских игр в догонялки. По части Underground-составляющей все яснее: однозначно будет возвращен тюнинг, причем в сильно расширенном составе. Надеюсь, они вернут клаксон и дадут возможность барбинизировать и его звук? Довольными должны остаться даже те, кто хочет покопаться в двигателе и вообще залезть под капот, а это для аркады очень полезное дополнение.

Принцип игры останется неизменным: для вас открыта часть города, нужно открыть все остальные. Правда, теперь при раскрытии будут поощрять призами, но, скорее всего, это просто доступ к новым запчастям. Свежей для NFS идеей станет развитие навыков у водителей. Да-да, именно во множественном числе, потому что теперь виртуальных «нас» много! У каждого водителя свои достоинства и недостатки и свой стиль езды. Впрочем, обещания ролевого элемента давались и до выхода Most Wanted. Последствия известны.

Интересно, какую сюжетную сказку EA придумает на этот раз? Неужели у нашего подопечного снова угонят машину, унизят, и он постарается стать самым-самым? Узнать, чем будет пахнуть резина в этот, юбилейный десятый раз за десять лет, мы сможем уже в ноябре. Как и следовало ожидать от EA, игра выйдет на всех возможных платформах, включая сотовые телефоны.

ЛКИ

АНТОН ГРАЧЕВНИКОВ

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

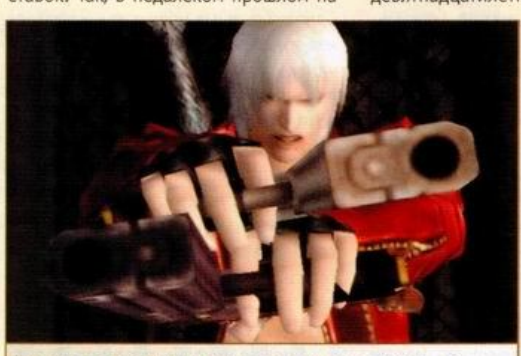
ЖАНР	боевик / драка
РАЗРАБОТЧИК	Capcom
ИЗДАТЕЛЬ	Capcom
В РОССИИ	Новый Диск
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Chaos Legion, Onimusha
ДАТА ВЫХОДА	третий квартал 2006
РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ	

Всем хорош компьютер: это и рабочая лошадка, с помощью которой можно выполнить практически любую работу (интеллектуального плана, разумеется, — помыть посуду и вынести мусор ПК, увы, не сумеет), и мультимедийный центр, и, в конце концов, игровая платформа. Но есть у «персоналки» перед консолями один, но крупный недостаток — практически полное отсутствие игр, в которых требуется работа мозга не головного, а спинного. То есть всяческих аркад, единоборств и рубиловок, о которых (точнее, только об одной из них, зато какой!) и пойдет наш разговор.

Тут читатель имеет право возмущенно воскликнуть: «Как же так, а **Принц Персидский**?!». Всего лишь кроссплатформа, всего лишь. Со времен **Blade of Darkness** для PC не сделали ни одной хорошей драки — консоли прочно подмяли под себя жанр. И тут на сцену выходит компания **Capcom** — один из самых именитых разработчиков игр для консолей. Раз есть на рынке ниша, так почему бы ее не заполнить. Чем? Ясно, чем — консольными хитами, чьи названия повергают в священный трепет миллионы обладателей всевозможных приставок. Так, в недалеком прошлом на PC были перенесены **Chaos Legion** и несколько частей серии **Onimusha**, а грядущий сентябрь должен порадовать еще двумя хитами — **Resident Evil** (культовая игра, знакомая даже «персональщикам») и **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**. О нем и речь.

СТИЛЬ КРАСНОЙ ОБЕЗЬЯНЫ

Последняя на данный момент третья часть игры в серии является первой главой в истории о Данте и всех-всех-всех. На игровом жаргоне это называется «приквел»: главный герой — еще девятнадцатилетний юноша, а не мужчина в самом расцвете сил, а агентство Devil May Cry, в честь которого и названа серия, только готовится к открытию. Так что при прохождении игры не будет возникать вопросов вроде: «Кто это рогатое чудо и откуда оно знает наше имя?»



➡ Серия Devil May Cry издавна держалась на обаянии главного героя — Данте.

Однако это не единственная причина, по которой **Capcom** переносит на PC именно третью часть. Первая Devil May Cry вышла еще в далеком 2001 году, а часть вторая по праву считается самым громким *провалом* компании. Да и игровой процесс нашего сегодняшнего подопытного ушел далеко вперед — если в первой части мы махали мечом и выделывали всевозможные кульбиты — стандартная, в общем-то, раскладка, то в **Dante's Awakening** появилось такое понятие, как стили битвы. В начале каждой миссии мы выбираем линию поведения (всего их шесть, но сначала доступны лишь четыре). Можно прыгать по стенам и молниеносно перемещаться как заправский герой комиксов, можно шинковать врагов на фрикадельки Большим (в лучших традициях жанра) Мечом, можно достать пистолеты (о которых отдельный разговор — смотрите врезку) и нашпиговать демонов свинцом по самые уши. Самое забавное, что за использование текущего стиля отвечает всего одна кнопка, однако количество разнообразных и безумно красивых комбинаций не поддается исчислению — механика боя в игре по праву считается одной из лучших в своем жанре.

О ГЛАВНОМ ГЕРОЕ

Пусть в сюжет мы и не вдавались, но о самом Данте рассказать все же стоит. Он сын земной женщины и темного рыцаря Спарда (надеюсь, по имени и званию вы догадались, что папка главного героя — демон), который отличился тем, что в решающей битве зла с добром помахал ручкой Темному Властелину и перешел «к хорошим», в результате чего сражение закончилось не в пользу сил Преисподней. Так что не удивляйтесь, когда увидите, как Данте, только что проткнутый мечом, встает, отряхивается, отвешивает колкую шутку и продолжает творить добро налево-направо.

ОСОБЫЙ АДСКИЙ

Стоит отметить тот факт, что на PC игра появится под вывеской Special Edition. За этими словами скрываются возможность поиграть за братца Данте — Вергилия (сюжет третьей части завязан на их противостоянии), у которого, к слову, свой стиль ведения боя — Dark Slayer, новый босс и новый режим игры — **Turbo**, в котором скорость и без того динамичной игры будет увеличена на 20%. Вдобавок мы получим **Bloody Palace Mode.** Режим «бойни» в Alien Shooter и Crimsonland помните? Вот и здесь та же самая «мясокровища» — на игрока прут толпы врагов, пока тот не отдаст концы. Идеальная штука для релаксации после тяжелого рабочего дня.

ЭТО ГРУСТНО: если завести разговор о темной стороне DMC3, то достаточно сказать: это типичная «игра с приставки» со всеми вытекающими. Графика даже по консольным меркам не ахти, а управление, как всегда, будет сделано так, что придется любителям игровых драк стройными рядами отправляться в ближайший магазин за геймпадами.

Казалось бы, обычный консольный проект, перенесенный на PC, дабы получить еще немного хрустящих зеленых банкнот с неокученной аудитории, зачем же петь ему такие дифирамбы? Но — Стиль. Именно с большой буквы. Мрачная готическая атмосфера, в меру тяжелая динамичная музыка, оригинальные дизайнерские решения, невероятные трюки. Как вам полет на ракете, выпущенной хрупкой девушкой из Очень Большой базуки или использование тела врага в качестве скейта с попутным членовредительством окружающим?! Прибавьте к этому безумно обаятельных героев (в DMC 3 пять играбельных персонажей) и, конечно же, самого Данте с его неповторимым чувством юмора. Которого, кстати (юмора, а не Данте), намного больше, чем в первых двух частях, что придает игре некую гротескность и неповторимый шарм. Вот поэтому игра и прогремела среди консольщиков. Будет ли то же на PC, мы узнаем совсем скоро. **ЛКИ**

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

Warhammer 40000: Dawn of War — Dark Crusade

ЖАНР	стратегия
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Dune 2, Warcraft 3: The Frozen Throne
ДАТА ВЫХОДА	осень 2006
РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ	

Многие частенько ругают разработчиков, которые ставят на поток выпуск больших и маленьких дополнений. Их тут же подозревают в желании заработать легкие деньги, забывая, что add-on — это еще и отличный способ сделать игру интереснее.

По такому принципу действует **Relic**, обещающая осенью этого года выпустить второе дополнение для **Warhammer 40000: Dawn of War**. Прошлогодний **Winter Assault** показал, что совершенству нет предела и разработчикам вполне по силам сделать игру еще лучше. Продолжит традицию дополнение **Dark Crusade**, масштабу которого могли бы позавидовать многие бюджетные стратегии.

КОСМИЧЕСКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Самым слабым местом Warhammer 40000: Dawn of War была невыразительная одиночная кампания. Фактически это был режим обучения, знакомящий с игрой и подготавливающий к схваткам в skirmish или сетевым баталиям.

Однако разработчики понимают, что без достойного сюжета и грамотно приклеенных к нему миссий игра вряд ли станет долгожителем. Уже в Winter Assault нам предложили более или менее сносную кампанию. Но и там направленность на сражения по сети была видна невооруженным глазом.

➡ Некрон — сутулый терминатор с большой и опасной на вид палкой.

С выходом Dark Crusade вполне можно рассчитывать на нечто большее, чем очередной набор миссий, связанных общим сюжетом. Дело даже не в новых расах, о которых мы поговорим чуть позже, а в структуре кампании.

В центре событий на этот раз находится планета Кронус, за которую сражаются все семь наций. Можете смело забыть линейную кампанию Dawn of War. Relic решила поискать вдохновения у конкурентов и нашла его в серии **Total War** и старушке **Dune 2**. Кампания в Dark Crusade построена схожим образом. Игрок сможет самостоятельно выбирать место следующего удара и порядок захвата новых территорий. У каждой расы будет своя стартовая точка, поэтому прохождение за тот же космодесант или орков будет различаться очень сильно. Главное, чтобы фантазии разработчиков хватило не только на миссии из разряда «убей их всех».

Все время думать о наступлении не получится. Захваченные территории придется охранять от противника. Для этого появятся новые защитные сооружения и ловушки. Приобрести их можно на специальные очки, которые выдают после каждой удачной операции. Захваченные территории будут регулярно снабжать игрока ценными подарками и ресурсами.

В такой масштабной войне не обойдется без союзов. Разработчики обещают, что новые альянсы будут возникать прямо во время игры. Что ж, идея достойная — остается лишь надеяться, что искусственный интеллект будет достаточно сообразительным, чтобы отличить друзей от врагов.

НОВИЧКИ НА ПОЛЕ БОЯ

Одно из главных новшеств — появление еще двух рас. **Некроны** уже встречались в Winter Assault, но теперь представится отличная возможность познакомиться с необычной расой поближе. Она считается древнейшей в мире Warhammer 40000, а ее история насчитывает более 60 миллионов лет. Кем некроны были на заре развития своей цивилизации — неизвестно. Но теперь это бездушные машины, которые восстали из своих саркофагов, чтобы нести смерть всему живому.

Внешне некроны напоминают знаменитого Т800 из фильма «Терминатор» и, так же, как этот персонаж, отличаются колоссальной живучестью. Более того, герой расы, Necron Lord, сможет воскрешать погибших солдат. Поэтому справиться с некронами, несмотря на их медлительность, будет непросто. На крайний случай в рукаве некронов припрятан еще один козырь. Их база сможет превращаться в огромный корабль, способный в одиночку расправиться с небольшой армией.

Если некроны давят противника медленно и методично, то **Империя Тау** предпочитает действовать быстро и жалить врагов издалека. Эта раса готова похвастаться лучшими снайперами. Правда, в ближний бой Тау ввязываться не стоит. Они полагаются не на физическую силу, а на высокотехнологичное оружие и боевые машины, которые позволяют наносить противнику стремительные удары и быстро отходить назад.

Отдельного упоминания заслуживает герой Tau Commander, способный нести на броне до трех видов оружия одновременно. С таким арсеналом он запросто справится не только с рядовыми бойцами, но и с лидером любой другой расы. Если, конечно, тот не успеет подбежать слишком близко.

Стиль игры за каждую из новых наций будет различаться довольно сильно. Поэтому если разработчикам удастся сбалансировать некронов, Тау и старые игровые расы, сражения в мире Warhammer 40000 станут на порядок интереснее и разнообразнее. Хотя работа это непростая. Ведь семи враждующих сторон в киберспортивных RTS до сих пор не бывало.

Со старыми знакомыми, скорее всего, ничего кардинального делать не будут, так как изменений в Dark Crusade и без этого с лихвой хватило бы на пару дополнений. Да и проблема с балансом стала бы еще острее.

ГЕРОЙ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Героям, которые и раньше играли в Warhammer 40000 далеко не последнюю роль, уделят еще больше внимания. Специально для них в Dark Crusade появится аналог ролевой системы. За успехи в битвах лидер армии будет получать очки престижа. На них можно купить новые способности, оружие, повысить живучесть, силу, ловкость или другие параметры.

Изменения характеристик и вооружения будут отображаться на модели персонажа. Поэтому каждый, как в заправской RPG, сможет часами любоваться на своего героя, наряжая его в новые доспехи или вручая все новые и новые смертоносные пушки.

Набор дополнительных способностей и оружия будет уникальным для каждой расы, а битва двух героев из рядовой схватки превратится в захватывающий поединок.

❖ ❖ ❖

Из Dark Crusade при удачном раскладе может получиться не только лучшее дополнение для Warhammer 40000: Dawn of War, но и одно из лучших в истории жанра. Relic затеяла нечто грандиозное. Две новые расы, абсолютно иная структура кампании — это вам не шутки.

Дело за малым: надо лишь грамотно сбалансировать игровые расы и слегка смазать графический движок, которому уже исполнился не один год. Но если последнее — задача довольно простая, то проблема баланса серьезно волнует фанатов. Хотя Relic всегда умела делать невозможное. **ЛКИ**

ВСЁ для ТВОЕЙ МОБИЛЫ

www.akella-mobile.ru

Отправь SMS с кодом игры на номер 9993

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Сэм Фишер всегда готов к опасным приключениям. Лучшая мобильная игра из знаменитой серии Splinter Cell.

50006025

Prince Of Persia: The Two Thrones

Коварная судьба приготовила принцу жестокий сюрприз. Ему предстоит взять в руки меч и сразиться с армией Визиря.

50008025

Brothers in Arms: Earned in Blood

Мобильная версия великолепного компьютерного экшна.

50006325

Миссия невыполнима 3

Великолепная графика, отличная анимация и уникальные боевые приемы. Экшн, аркады и множество мини-игр.

50011425

Lumines Mobile

Революционный дизайн и увлекательный игровой процесcподнимают планку качества привычных пазлов на новую высоту.

50009225

Тропа Мертвых

Леголас и Гимли попали в ловушку и тебе предстоит спасти их. Но что ждет героев, когда они выберутся из каменного плена?

30000625

War of the Worlds

Вы - пилот одного из кораблей марсианских захватчиков, сражающихся с людьми.

50007325

Might and Magic

Мобильный проект во вселенной Might and Magic!

50005025

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Увлекательный тактический симулятор в версии для мобильных телефонов.

50004425

ХИТОВЫЕ ЗВОНКИ ИЗ "ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ" В ФОРМАТЕ MP3

Отправь SMS с кодом звонка на номер 9992

Горлум:

"Наша прелесть"	18105225
"Нам нужна наша прелесть"	18106325
"Мы будем добры к ним, если они будут добры к нам"	18103025
"У тебя нет друзей, никто тебя не любит"	18106425
Крик Назгула	18011725
Крик пещерного тролля	18100125
Арвен говорит на эльфийском	18106625
Леголас говорит на эльфийском	18106925

Стоимость запроса

- **на номер 9991** для абонентов Билайн - **0,99** у.е. (без НДС), для абонентов МТС - **0,9** у.е. (без НДС); для абонентов МегаФон (Москва и Санкт-Петербург) - **29,7** руб. (с НДС);
- **на номер 9992** для абонентов Билайн - **1,99** у.е. (без НДС), для абонентов МТС - **1,9** у.е. (без НДС); для абонентов МегаФон (Москва и Санкт-Петербург) - **59,7** руб. (с НДС);
- **на номер 9993** для абонентов Билайн - **2,99** у.е. (без НДС), для абонентов МТС - **2,9** у.е. (без НДС); для абонентов МегаФон (Москва и Санкт-Петербург) - **89,7** руб. (с НДС).

ТЕМЫ ИЗ "ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ"

Отправь SMS с кодом темы на номер 9992

17000425

17000225

17000325

17000725

17000625

17000525

17000825

17000925

Для телефонов **Nokia** Series 40, Series 60; **Sony Ericsson** T68i, T6xx, K700, Z1010, K500; **Siemens** Series 55,65.

Отправь SMS с кодом картинки на номер 9991

16005625, 16004025, 16014225, 16012525, 16012925

16011925, 16014625, 16008025, 16008925, 16005025

16116425, 16118025, 16116525, 16116925, 16003325

ХИТОВЫЕ АНИМАЦИОННЫЕ ЗАСТАВКИ

Отправь SMS с кодом анимации на номер 9991

16115825, 16115925, 16116025, 18000525, 18000325, 18000425

Для получения Java-игры отправьте SMS с указанным цифровым кодом на сервисный номер оператора. Оплата приложения будет снята с Вашего абонентского счета (цены не включают НДС). Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылки, а Ваш тарифный план позволяет получить выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.

Совместимость по играм: Nokia 3510i, 3530, 3560, 3586, 3587, 3595, 6010, 6015, 8910i, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 5140, 3220, 7260, 6020, 6021, 6030, 6650, 6101, 6170, 7270, 7600, 6060, 6102, 6111, 6255, 3600, 3620, 3660, 6600, 3650, 7650, NGage, NgageQD; **Motorola** V300, V3-RAZR, V360, V400, V500, V550, E550, V600, V620, V635, A845, E398, V525, V80, V303, V525, V520, V535, V545, V560;Sharp GX10; **Sony Ericsson** J300, K300, K300i, K300c, J300i, J300c, K500, K500c, K500i, F500, F500i, K506, K508, K508i, Z520i, K700, K700c, K700i, Z1010, K750, K750i, K600, K600i, Z800, Z800i, W800i, V800, T610, T630, Z600; **Siemens** C65, SL65, CV65, S65, CX65, M65, CX70, M75, SK65, CX75, S75, C75, SL75; **Samsung** E100, X100, E300, E330, E630, E700, E800, X450, X460, D600.

Совместимость по другим моделям уточняйте на сайте **www.akella-mobile.ru**.

РОМАН ЛЕТЕЦ

Вертолеты Вьетнама: UH-1

ЖАНР	авиасимулятор
РАЗРАБОТЧИК	G5 Software
ИЗДАТЕЛЬ	1С
НА ЧТО ПОХОЖЕ	«Ударная сила», Comanche 4
ДАТА ВЫХОДА	2006
РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ	

Вертолетные симуляторы по-прежнему остаются редким жанром. Как и в случае с танковыми и самолетными симуляторами, игры о вертолетах исчисляются не десятками, а единицами. Причина этого явления вовсе не в боязни высоты. Просто рисковать, создавая игру с сомнительной прибыльностью, пробуют немногие. Российский рынок пока не баловал нас стоящими симуляторами летающих «вентиляторов». Более сложные симуляторы самолетов — пожалуйста, две фирмы взялись, реализовали и, что удивительно, прославились. Но две компании — два подхода. Eagle Dynamic делает упор на масштабность и реализм, Maddox Games стряхнула пыль с аэропланов Второй мировой. И только G5 Software попробовала реализовать управление вертолетом. Не самая удачная полуаркада-полусимулятор «Ударная сила» показала, что и вертолетные сражения бывают увлекательными.

Теперь же, кажется, «рынок созрел»: снова две компании решили вплотную заняться симуляцией вертолета. И вновь **Eagle Dynamic** и **G5 Software** выбрали разные подходы исполнения. Eagle Dynamic предпочла масштабное и очень реалистичное путешествие на Кавказ под аккомпанемент свиста пропеллеров Ка-50. G5 Software же на этот раз играет роль хроноархеолога, пытающегося создать достоверный исторический симулятор в небе над Вьетнамом. Более того, разработчики G5, оставаясь верными себе, постараются угодить не только закаленным симуляторщикам, но и большинству игроков. Более того, они собираются взять приступом границы жанра и попробовать раздвинуть их. Может, пока это звучит не более правдоподобно, чем рассказ о слоне, который умеет летать, однако то, что мы уже знаем об игре **«Вертолеты Вьетнама: UH-1»**, наводит на мысли о новом формате вертолетного симулятора.

ЛИРИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ ХРОНОАРХЕОЛОГА

Разработчики поставили перед собой несколько сложных задач: сделать симулятор интересный, динамичный, но, главное, исторически и географически точный. Для этого наши хроноархеологи изучили множество исторических документов, посмотрели фильмы про Вьетнам (дайте угадаю — Коппола, Кубрик) и изучили литературу. Вдобавок они наградили своего «ребенка» несколькими своеобразными возможностями. Однако, как признаются сами разработчики, это игра не о вертолетах, а о людях на войне во Вьетнаме. Мы взглянем на мир глазами **Дугласа Куэйда**, молодого американского летчика, для которого война — это еще одно патриотичное внеклассное занятие. Со временем, под натиском обстоятельств, его отношение к войне меняется. Свидетелями этих переломов в личности молодого пилота мы и станем.

Если говорить о концепции «Вертолетов Вьетнама», то сюжетная драма для симулятора — действительно свежий подход. Он привносит в жанр симулятора аромат перемен. Ощущение реальности происходящего будет передаваться не только во время заставок, но и в полете, когда члены экипажа общаются, шутят. Так перед нами вырисовываются реальные герои тех дней, что само по себе для симулятора вновь.

За сюжетную основу взяты события с ноября по декабрь 1965 года, когда в долине Иа Дранг произошла первая открытая стычка между американцами и армией Северного Вьетнама. Тогда из-за ошибок разведки более четырехсот американских пехотинцев были окружены превосходящими силами противника. После продолжительной блокады (операция по спасению солдат длилась больше месяца) бойцов наконец удалось вызволить. Несомненно, немаловажную роль в более-менее удачном исходе операции сыграли винтокрылые машины, способные быстро преодолевать большие расстояния, невзирая на джунгли, неровные дороги и болота. Фактически именно сложная география той местности мешала скорому спасению пехотинцев. Поэтому, чтобы как можно точнее передать атмосферу Вьетнама и напряженности боев на его территории, разработчики уделили колоссальное внимание достоверности рельефа, изучая описание местности, фотографии и даже снимки со спутника.

G5 сильно упростила бы себе жизнь, если послала бы ребят в Персидский залив: уже развита авиация, и противник подготовлен лучше, чем вьетнамский партизан, два дня назад тихо собиравший урожай со своего рисового поля.

➡ **Внимание, вопрос: какая известная композиция Вагнера подойдет к этому скриншоту?**

Но выбор пал на Вьетнам не случайно. Во-первых, для сюжетного симулятора лучшей темы для лирических размышлений об абсурдности войны не найти, а во-вторых, именно в этой войне аэромобильным войскам впервые отводилась такая солидная роль. В условиях, когда четкой линии фронта не существует, а поле битвы — целая страна, вопрос о мобильности стоит как никогда остро. На выручку и пришли вертолеты, которые могли оказывать поддержку пехоте, перевозить грузы и солдат в любую точку страны.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в военной доктрине США на сегодняшний день роли распределены так: на первом месте стоят авианосцы, на втором — аэромобильные соединения, а на последнем — пехота).

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ UH-1

В 1955 году Министерство обороны США объявило конкурс на создание многоцелевого вертолета с возможностью его вооружения ракетами и пулеметами. По результатам конкурса лучшим был признан прототип Model 204 фирмы Bell.

20 октября 1956 года прототип совершил первый полет, а в 59-м году UH-1A стал поступать на вооружение ВВС США. Эта модель имела 70-мм пушку, 16 НУР и двигатель на 760 л.с. В 1961 году модель A заменила модификация B, у которой был установлен мощный двигатель в 1100 л.с., за счет чего увеличилась его полезная нагрузка. Впрочем, управление этой птичкой оставляло желать лучшего, а облегченная конструкция делала его легкой мишенью. Именно эта модель сыграла значительную роль во Вьетнамской войне. В 1965 году появилась версия C с новым устройством винта, уменьшающим вибрацию. Модель D оснащалась двумя двигателями взамен одного. Начиная с D внешний облик вертолета стал меняться, кабина стала более просторной. Последующие изменения в основном затрагивали замену навигационного оборудования, двигателей, а также привносили небольшие изменения в дизайн. Последней модификацией стала Model 214 Hucy Plus, созданная на основе UH-1H.

UH-1 до сих пор применяется в службах спасения.

Bell UH-1 Huey использовался практически во всех операциях, причем проявил себя как настоящий многоцелевой вертолет. Когда нужно, он мог оказать поддержку с воздуха. Он использовался для эскорта транспортных вертолетов **CH-47D**. На Bell UH-1 устанавливался пулемет и неуправляемые ракеты — это превращало его в мощный ударный вертолет. При необходимости он использовался и как десантная машина.

Универсальность и неприхотливость к посадочной площадке сделали эту боевую машину незаменимой на войне. Поскольку UH-1 применялся для разных целей, разработчикам не пришлось изобретать велосипед. Они лишь воссоздали последовательность боевых задач в долине Иа Дранг. Нам придется оказывать огневую поддержку пехоте, выслеживать и уничтожать врага, эскортировать пехоту и транспортники, разведывать обстановку и перевозить грузы.

ТОНКАЯ СТАЛЬ И НИКАКОГО МОШЕННИЧЕСТВА

Матерые виртуальные пилоты не привыкли и не ожидают от авиасимулятора душевных историй с лихо закрученным сюжетом — носовые платки они забыли у романтиков-квестеров. Они безразличны к мелким складкам рельефа — с высоты шестисот метров их все равно не видно. Им бы, как и их древнеримским предшественникам, «хлеба и зрелищ», а ни для кого не секрет, что хлеб любого симуляторщика — это замысловатое и правдоподобное управление. Чего можно ожидать в этом плане от «Вертолетов Вьетнама»?

Очень важной задачей для разработчиков стало воспроизведение всех моделей вертолетов и другой военной техники. В игре нас ждут артиллерия, грузовые и легковые автомобили и даже патрульные речные катера. Особое внимание разработчики, конечно, уделили UH-1.

Каждый уважающий себя создатель симулятора просто обязан создать детально проработанную и достоверную приборную доску. G5, следуя примеру конкурентов, добавила в игру «виртуальный палец», с помощью которого можно самолично понажимать на все кнопочки. Пока неизвестно, насколько подробно воспроизведены системы вертолета и учтена ли, например, возможность попадания в топливопровод, однако отламывающиеся лопасти, гибель члена экипажа, потеря шасси или стабилизирующего винта здесь есть. Особо приятно отметить, что все сложности и особенности в управлении UH-1 также будут учтены. Например, фирменный двухлопастный винт UH-1 может серьезно подпортить романтику полета. Беззаботный отстрел аборигенов может обернуться срывом вихревого потока и сильной вибрацией даже на крейсерской скорости в двести километров в час. Перегрев двигателя в пылу сражения может стать неприятным сюрпризом.

Разработчики традиционно заботятся о нуждах не только виртуально-летальной части человечества, но и о простых смертных. Облегчить жизнь себе и укоротить ее врагу можно, включив автоудержание высоты. Но при этом «Вертолеты Вьетнама» отнюдь не превратятся в **Comanche 4** — заложить крутой вираж невозможно, да и пикирование обычно заканчивается очень плохо. И конечно же, придется признать, что этот вертолет не может сделать «мертвую петлю» или «полубочку».

ЗРЕЛИЩА

Если спросить любого тяжеловесного виртуального пилота, чего ему не хватает в его любимой игре, он наверняка ответит: «Красоты и реалистичности пейзажей!», выдержав паузу, быстро поднимет палец к небу и скороговоркой выпалит: «И чтобы не тормозила!»

Редкий авиасимулятор может без тормозов оставаться масштабным и красивым. Разработчики оптимистично утверждают, что игра полетит (в том смысле, что вертолет оторвется от земли) даже на слабых по сегодняшним меркам компьютерах. При этом они гарантируют огромное поле боя — сорок на сорок километров, на котором могут находиться десятки, а возможно, и сотни боевых единиц. Фирменный движок **NAPALM** гарантирует качественное отображение всего, начиная от бытовой травы, воды и взрывов и заканчивая патрульными катерами и собственно вертолетами. NAPALM поддерживает все современные возможности трехмерных ускорителей.

А разве могло быть иначе? Уже пошли разговоры о том, что движок годится не только для авиасимов. Впрочем, точно такие же заверения были и в отношении «Ил-2 Штурмовик», а «Второй мировой» нет до сих пор.

ДРУГОЙ ПОЛЕТ, ДРУГИЕ ОЩУЩЕНИЯ

Сравнить «Вертолеты Вьетнама» с другими играми, боюсь, будет очень сложно — слишком много различий. Боюсь... а может, и не боюсь — наоборот, радуюсь игре, в которой только у одной воюющей стороны есть вертолеты, да и те выступают не как самостоятельная боевая единица. Игроку постоянно придется координировать свои действия с пехотой, откликаться на изменение ситуации, а иногда и самому вмешиваться в ход событий. Интересной и, пожалуй, больше всего влияющей на игровой процесс особенностью будет возможность переключиться на второго пилота или одного из бортовых стрелков. У каждого из этих персонажей свои способности: второй пилот стреляет из пулеметов, первый рассыпает ракеты, стрелки обстреливают фланги. Да и масштабность заставляет по-новому взглянуть на игру — сорок квадратных километров не шутки. Опасение вызывает разве что оптимизация движка, реализация искусственного интеллекта, испортившая ни одну хорошую затею, да еще вопрос: «А получится ли сюжетный атмосферный симулятор?»

❖ ❖ ❖

«Вертолеты Вьетнама» — главный претендент на звание лучшего российского симулятора винтокрылой машины. Разработчики заявляют массу интересных и новых концепций. Узнать, оправдают ли они наши надежды, мы сможем уже очень скоро.

ЛКИ

Перед вылетом можно размять кости и полюбоваться прекрасным видом на... вертолет.

НАШИ ОЦЕНКИ

В нашем журнале мы используем довольно объемную систему рейтингов игры, призванную оценить ее по всем параметрам. Вот как эта оценка устроена...

ГЛАВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Вот пять главных параметров, по которым мы оцениваем игры. По каждому из них выдается оценка от 1 до 10 баллов, а также отдельно указываются достоинства и недостатки, позволившие вывести именно такой рейтинг.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
ИГРОВОЙ МИР	7
УДОБСТВО	8
НОВИЗНА	НЕТ
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	НЕТ

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ВЕРДИКТ: Динамичный боевик, который не даст заскучать. По крайней мере, первую половину игры.

РЕЙТИНГ 73%

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ

Это — самое важное, что можно сказать об игре. Интересно ли в нее играть? У всех игровых жанров увлекательность — основной параметр, по которому выводится итоговый балл. Цифры можно расшифровать примерно так:

10 — «не забуду еще десять лет», **9** — «не оторвусь ни за что», **8** — «великолепно!», **7** — «хорошая штука, мне понравилось», **6** — «неплохо, но ничего особенного», **5** — «так себе, видал я много лучше», **4** — «играть можно только с большим трудом», **3** — «тоска, скука и скрежет зубовный», **2** — «где тут, собственно, игра?», **1** — «кто мне подсунул этот кошмар?!».

ГРАФИКА

Насколько красиво выглядит игра, впечатляют ли эффекты, естественны ли анимации? В первую очередь мы оцениваем не технический уровень, а красоту, как бы ни было это обидно ревнителям технического прогресса.

Оценка графики важнее всего для боевиков и симуляторов, существенна в ролевках и RTS, в других жанрах значит меньше.

Примерная шкала оценки: **10** — «ничего подобного отродясь не видел», **9** — «один из лучших в своем роде», **8** — «красота!», **7** — «приятно посмотреть», **6** — «неплохо», **5** — «средненько, но играть не мешает», **4** — «паршиво», **3** — «откровенно раздражает», **2** — «бесит», **1** — «как такое вообще можно делать?!».

ЗВУК

Качество музыки, звуковых эффектов и актерской игры. Параметр менее важный, чем графика, но тоже существенный. Оценивается примерно по такой же схеме.

ИГРОВОЙ МИР

Сюда входит сюжет, сценарий, стиль, атмосфера и общее обаяние игрового мира. Напрямую к увлекательности это не отнесешь, но на удовольствие все это влияет напрямую. Эта оценка сильнее всего влияет на итог в ролевках и квестах, другие жанры относятся к игровому миру не так внимательно.

Иногда этой оценки может вообще не быть. Например, в «Тетрисе» игрового мира нету в природе — от этого он не становится ни лучше, ни хуже.

УДОБСТВО

Сюда попало все то, чего не замечаешь, пока оно не начинает мешать: интерфейс, поведение камеры, разумность алгоритмов (ИИ, к примеру), баги. Идеально удобная игра не поражает воображение — просто там все на своем месте.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Здесь мы не делаем десятибалльной шкалы — просто «есть» или «нету». Если есть — плюс к итоговому баллу.

НОВИЗНА. Не каждая увлекательная игра несет в себе что-то новое. Плюсик за новизну получает игра, часть идей которой раньше не встречались. Вероятно, из нее есть что позаимствовать конкурентам.

ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ. Бывают игры «разовые», а бывают — «на века». Если в игру интересно сыграть больше 1-2 раз — в этой графе появится слово «да».

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

Выставив все эти оценки, мы считаем по ним общий итоговый рейтинг. Он меряется от 1 до 100 процентов.

Мы не публикуем здесь точную формулу вычисления рейтинга потому, что она различна для разных игровых жанров. И даже в рамках жанров возможны различия. Итоговый рейтинг ЛКИ учитывает не только то, насколько хорош, скажем, игровой мир — а еще и то, в какой степени он важен для данной конкретной игры.

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Рейтинг ЛКИ дает игре точную оценку; а награда журнала, если она есть, дает общий вывод о качестве игры. Те же значки мы используем, когда хотим оценить перспективы еще не вышедшей игры: это называется **«рейтингом надежд»**.

Медалью награждается хорошая игра с существенными недостатками. Если у игры интересные идеи, но посредственное исполнение или, наоборот, выдающаяся графика, но увлекательность хромает — это дает в итоге медаль.

Орден получают отличные игры, немного не дотянувшие до шедевра. Возможно, патч или дополнение доведет игру до законной «Короны».

Корона — однозначный шедевр. Недостатки минимальны, роль для мира игр огромна, всем любителям жанра рекомендуется однозначно. Игра со значительными недостатками может заслужить «Корону»... но только если основа игры не знает себе равных. Иными словами — наш выбор.

Прямого соответствия между рейтингом и наградой игры нет; бывает так, например, что недочеты во второстепенных параметрах снижают рейтинг, но «Орден» тем не менее вполне заслужен. Ну, а подробности о том, почему присвоены именно такие оценка и награда, вы найдете в тексте рецензии.

FIRE DEPARTMENT 3

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ЖАНР	Стратегия
РАЗРАБОТЧИК	Kyiv's Games
ИЗДАТЕЛЬ	Monte Cristo Multimedia
В РОССИИ	Акелла
РЕЙТИНГ ЛКИ	67%

Нет ничего страшнее стихии. Ее не понять, с ней не договориться... Особенно коварен огонь. Он может согреть холодной зимой или в приступе безумной ярости испепелить все вокруг.

ДОСТОИНСТВА	Миссии, разнообразие, графика
НЕДОСТАТКИ	Отсутствие реалистичности

Казалось бы, придумать что-то новое в таком специфическом жанре, как симулятор пожарной команды довольно сложно. Пожар, он и есть пожар, и единственное, что с ним можно сделать, — потушить.

Но студия **Kyiv's Games**, на голову которой неожиданно свалилась лицензия на серию **Fire Department**, сумела удивить игроков. Первым делом разработчики серьезно поработали над миссиями. ЧП происходят в разных странах и на разных объектах, никак не связанных между собой. Задания также стали намного интереснее. Теперь требуется не просто потушить пожар, но и выполнить ряд побочных поручений.

В ход миссии частенько вмешиваются непредвиденные обстоятельства (например, взрыв газового баллона), которые заставляют оперативно искать выход из критической ситуации.

Любопытно выглядят дневники одного из борцов с огнем, в которых он описывает подробности операций и делится своими мыслями. Такой трюк заставляет хотя бы на время забыть, что имеешь дело с примитивными электронными болванчиками. Миссии вновь расставляют все по своим местам. Члены нашей команды по-прежнему безлики и безымянны.

С реалистичностью также не все в порядке. Обещания разработчиков о достоверном поведении огня так и остались на бумаге. Пожар никогда не перекинется на соседние дома, а иногда пламя может неожиданно вспыхнуть в только что залитой водой комнате. На помощь природы рассчитывать не приходится. Атмосферные осадки огню абсолютно параллельны.

Fire Department 3 сделала еще один шаг, который в недалеком будущем позволит аналогичным симуляторам выбраться из категории «игра для любителей». Правда, пока этот шаг оказался недостаточно большим. **ЛКИ**

ЖАНР ГОНКИ

Играй за Пола Старшего, Поли, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

- Множество мотоциклов из одноименного телешоу
- Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
- Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти

creat studios

ACTIVISION

Discovery CHANNEL

AMERICAN CHOPPER 2 FULL THROTTLE

УДАР И ПОЖАР!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Akella

ДМИТРИЙ ТЭЛЭРИ, АЛЕКСАНДР БАБУЛИН

ЖАНР
БОЕВИК ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG
РАЗРАБОТЧИК
IRON LORE ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
В РОССИИ
БУКА
НА ЧТО ПОХОЖЕ
DIABLO 2, SACRED, МАГИЯ КРОВИ
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ — 1.8 GHZ, 512 MB, VIDEO 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 3.0 GHZ, 1 GB, VIDEO 128 MB
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD ИЛИ 4 CD
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
АДРЕС В СЕТИ
WWW.TITANQUESTGAME.COM

TITAN QUEST

Нет, я не бог; как дерзнул ты бессмертным меня уподобить?
Гомер

...Спартанцы отступали. Да, эти суровые воины, три сотни которых могли удерживать тысячи персов при Фермопилах, отступали. Эллины стойко сражались за каждый клочок земли, но враги были сильнее: ярость загнанного человека не сравнится с первобытной яростью зверей. Сатиры, кентавры, гарпии и бешеные кабаны держали в постоянном страхе половину военного лагеря. Вторую половину. Первую они уже сожгли.

Генералу Леониду неоткуда было ждать помощи, и дети Спарты готовились к трагическому финалу, да не тут-то было! С южных гор появился человек, настучал сатирам по рогам, разогнал кентавров и объявил, что это только антракт, а пьеса продолжается!..

КРУПНЫМ ПЛАНОМ НА СТРАНИЦЕ 46

Как вы уже, несомненно, догадались, этим человеком будете вы. Титаны вырвались на свободу, и их слуги сеют скверну и смуту на всех цивилизованных землях. Держателям Олимпа самим не справиться, и вот уже, в надежде на божественное бессмертие, наживу или просто из-за тяги к приключениям, в Греции появились новые герои.

Игроку, чьим альтер эго будет последователь пути Геракла, предстоит вспомнить былые дни, проведенные за Diablo 2. А это значит, что мы будем бегать по локациям, побеждая толпы монстров, коллекционируя выпадающие из них артефакты, звякать красными и синими бутылочками, изредка переводить дыхание в городах, получая там очередные задания, и все это с видом от третьего лица, в полностью трехмерном пространстве.

Кто сказал, что в hack'n'slash-жанре невозможно придумать ничего нового? Кто бы это ни был, он, быть может, и прав. Но зато можно отшлифовать все старое до блеска и добавить удачных идей из соседствующих жанров. Так сказать, в лучших традициях Blizzard.

Посмотрим, что получилось?

Кто порвал мою палатку? Вчера совсем новая была! А сегодня... Варвары!

ОЖИВШИЕ МИФЫ

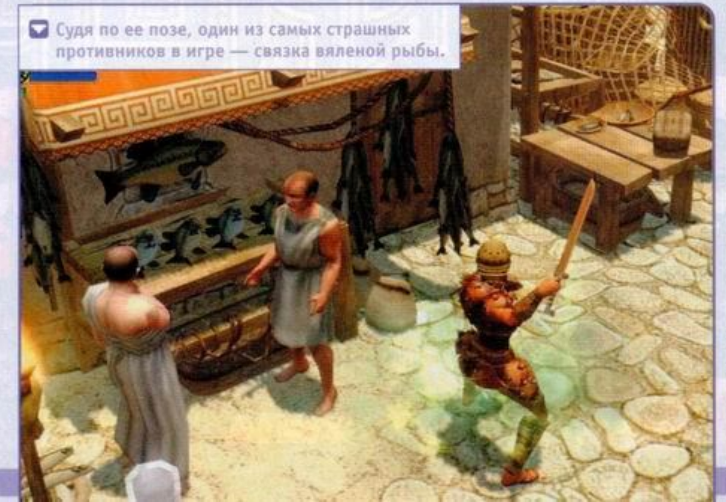
Игра увлекает сразу: и необычным местом действия, и реалистичностью происходящего, и ролевой системой.

Итак, подмостками для нашей пьесы послужат земли Греции, Египта и Китая. Несмотря на то, что игра сделана в полном 3D, разработчики очень внимательны к деталям, и это радует глаз. Вот лежит опрокинутая тележка лесоруба, а в ней горшочек с едой; вот сатиры свалили добро под навес, а мелкую живность растянули коптиться у костра; вот торговка рыбой спорит с покупателем о цене, тот в раздражении хватается за голову, а затем начинает пересчитывать товар. Жители бродят по городу, кабаны пасутся на пастбищах, одинокие противники, завидев вас, сломя голову мчатся к своим товарищам за помощью... И таких примеров множество!

В степени реалистичности, насколько это можно сказать о фэнтези, игра сделала шаг вперед: предметы выпадают из противников по принципу «что вижу, то и получаю». Если напавший на вас скелет был в кожаной броне, в шлеме и с гладиусом, то вам достанется именно кожаная броня, шлем и гладиус, а не эфирная дубинка и шипастый щит! А если сатир дрался голыми руками — значит, из него вы сможете выковырять максимум пару монет, но не более того. Ура, товарищи! Более никаких двухметровых алебард, выпадающих из летучих мышей, и ящериц с бронедверями в желудках, все честно.

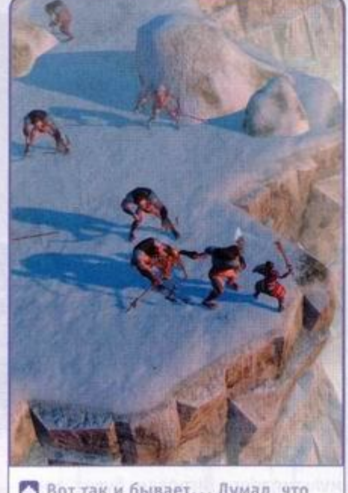
А где же необычные предметы, спросите вы? Всякие ненужные монстрам бутылочки-кольца-ожерелья? А они лежат в сундуках, дожидаются своего ценителя.

Однако налицо и некоторый регресс: стрел не существует как класса. Отныне, чтобы повторить историю Робин Гуда, достаточно подобрать паршивенький лук — и стрелы из него посыплются сами собой. Несмотря на то, что в определенный момент нам



Судя по ее позе, один из самых страшных противников в игре — связка вяленой рыбы.

Какой замах! Берегитесь, ящеры!


Вот так и бывает... Думал, что первый на вершине, а там...

выдадут рюкзак, увеличивающий инвентарь, визуально ничего не изменится — мы также будем вынимать все «из широких штанин». Крови нет, хотя периодически противники падают оземь распотрошенными.

Ну, и напоследок — игра выглядит потрясающе, но все действия NPC прописаны скриптами, и интерактивность низкая. Например, встречается нам торговец, застрявший с грузом товаров из-за разбойничающих на дороге сатиров, просит помочь. Мы отправляемся вперед, раскладываем бандитов по косточкам, возвращаемся, получаем награду — а торговец так и продолжает стоять на месте. Наверное, движущихся повозок не нарисовали, как, впрочем, и всадников.

ПУТИ К СОВЕРШЕНСТВУ

Но любопытнее всего — новая система классов, точнее, *Skill Mastery*. Достигнув второго уровня, наш герой получает возможность выбрать одну из восьми дисциплин — мастерство нападения (*Warfare Mastery*), мастерство защиты (*Defense Mastery*), мастерство охоты (Hunting Mastery), скрытное мастерство (*Rogue Mastery*), магию природы (*Nature Mastery*), магию духа (*Spirit Mastery*), магию ветра и молний (*Storm Mastery*) или магию подземного огня (*Earth Mastery*).

Указав *единственную* милую вашему сердцу дисциплину, вы получите определенный класс и доступ к разветвленной системе умений внутри него. Похоже на Diablo 2, скажете вы? И будете чересчур поспешны!

Во-первых, внутри каждой дисциплины есть основной навык (*Base Skill*), показывающий глубину ее познания. Именно от уровня базового навыка, а не от уровня персонажа зависит доступность той или иной ветви умений. Основной навык увеличивает силу, ловкость, интеллект, здоровье и запас маны персонажа. Поневоле тут задумаешься о правильной стратегии развития — стать более могучим и толстокожим или более хилым, но зато искушенным в подлых атаках или хитрых заклятьях.

Во-вторых, при достижении 8 уровня вы получите возможность выбрать *вторую* дисциплину и, в зависимости от сочетания с первой, заменить свой основной класс на один из 28 продвинутых классов. Вот уж простор для фантазии — вы сможете воспитать безудержного *Battle Mage*, танцующего среди врагов с двумя клинками в руках и бьющего молниями, или противоречивого *Soothsayer*, друида и некроманта, призывающего в бой волков и личей, или же самоуверенного *Corsair*, разящего издали стрелами, а вблизи — отравленными кинжалами.

Выбор за вами, исследуйте его...

О, ЭТОТ ДИВНЫЙ МИР

А как прекрасны здесь леса, поля и горы! Деревья качаются на ветру, рожь колышется, позволяя герою по пояс исчезнуть в осенне-желтом море, кустарник усыпан мелкими цветочками, на берег накатываются белопенные волны.

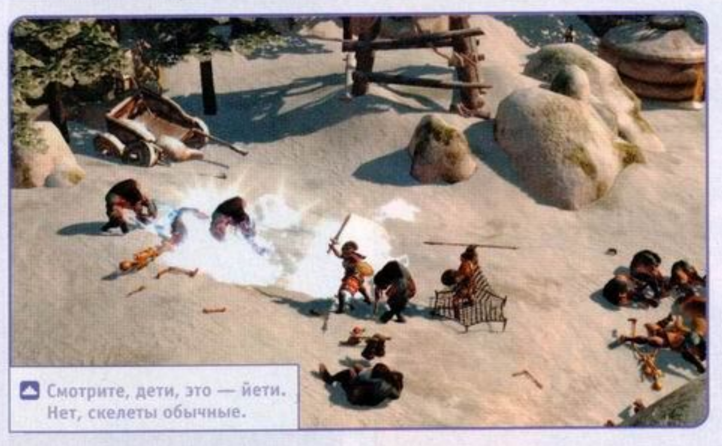
Человек, хоть раз видевший, как сине-черная ночь под трещащее пение цикад медленно сменяется розовыми лучами рассвета, как укорачиваются тени и все меняет свои очертания, наверняка влюбится в эту игру! И он далеко не сразу заметит, что солнце в мире Titan Quest восходит на западе, а заходит на востоке. Что же поделаешь, наверное, титаны приложили свою руку, переместив Грецию в южное полушарие...

В остальном графика на таком же хорошем уровне. Единожды убитый монстр так и остается украшать своим трупом местность до ближайшего перезапуска игры, уровни подгружаются мягко, экран ожидания можно увидеть, только зайдя в портал.

За сравнительно невысокие требования пришлось заплатить: камера в игре статичная, не вращающаяся, которую можно только приближать/удалять. В одном положении — вблизи — все эффектно и красиво, но не видно, куда бежать и кто по нам стреляет, а во втором — на максимальном отдалении — эффективно, но внимательно разглядеть декорации нашей древнегреческой драмы и наших напарников не удастся.

Удручает и то, что при всем многообразии классов и умений главные герои одинаковы, как сиамские близнецы. Можно выбрать только пол, цвет туники и имя. Забудьте об индивидуальных чертах лица — к чему это нужно в столь темное и мрачное время? Натянул шлем на голову — и вперед, крошить врагов на сухари. Види-

Надо купить что-нибудь помоднее. Меч в этом сезоне не актуален.



Смотрите, дети, это — йети. Нет, скелеты обычные.

мо, разработчики посчитали, что в мультиплеере игрокам будет достаточно видеть ауры, окружающие тех, кто активировал классовое заклинание.

Звук очень хорош, у каждого города и почти в каждой локации играет свой саундтрек, в моменты боя вовремя включается тревожная мелодия. Каждый разговаривающий NPC обладает своим голосом — *эмоциональным*, с национальным акцентом, поневоле заслушиваешься, о чем он вещает. Если вы предпочитаете быстро прочитывать текст, то можно просто щелкнуть на диалоге, после чего он появится целиком.

Но это все лирика! Настоящему герою неважно, *где* он совершит подвиг, ему важно, *как* он его совершит! А для этого у любого эллина всегда есть направляющая и...

ЗАБОТЛИВАЯ ДЛАНЬ БОГОВ

Боги поднесли нашему воплощению в мифической Греции поистине щедрые дары: бессмертие и Камень Путешествий (*Portal Stone*). По всем странам, злобных тварей-завоевателей которых мы осчастливим своим визитом, разбросаны волшебные колодцы. Если отпить из такого колодца, то после смерти опять возродишься рядом с ним.

Старуха с косой удивительно вежлива в отношении греческих героев — при ее приближении слышится характерный шум, и всегда можно успеть опрокинуть красную бутылочку живительной влаги. Если же все-таки вы падете в неравном бою, смерть возьмет себе дань только очками опыта, оставив вам предметы, золото и уши целыми и неделимыми.

ДОРОЖНЫЙ ПОЯС

На нем прекрасно разместилась панель быстрого запуска, позволяющая нажатием клавиш от 1 до 0 выпить эликсир или сотворить заклинание. На правую клавишу мыши тоже можно назначить что угодно, кроме обычной атаки.

Но самое важное, что есть у нас, — это Камень Путешествий. Стоит только его активировать, как рядом с нами откроется колдовская дверь, через которую можно пройти в любой из посещенных больших порталов. Теперь не нужно носить с собой никаких свитков, как в Diablo 2, и занимать лишнее место в инвентаре. Кстати, идентификация в мифической Греции тоже не нужна, свойства волшебных предметов известны сразу.

В игре есть 24 больших портала, расположенных в крупных городах или эпических местах вроде Олимпа! И это не считая небольших деревенек, располагающих только колодцами перерождения. Однако из-за такого подхода к построению уровней для того, чтобы посетить любую из 185 локаций, придется бежать пешком от ближайшего города. Впрочем, в этом почти никогда не бывает необходимости.

ЗАПЛЕЧНЫЙ МЕШОК

Инвентарь имеет одно очень удобное нововведение — при подведении курсора к любой вещи, будь она на магазинной полке либо в недрах вашего мешка, тут же появляется окошко, позволяющее сравнить ее с аналогичной экипировкой. Правда, стоимость вещи покажут только у торговца, и она везде будет одной и той же.

В игре у героя отсутствует вместительный личный сундук, но зато в третьем городе *Megara* инвентарь увеличат вдвое, выдав заплечный мешок. Правда, визуальных изменений во внешнем виде героя мы так и не увидим.

Еще хочу заметить, что Iron Lore Entertainment исполнили мою давнюю мечту: теперь бутылки эликсиров занимают меньше места — в одну ячейку их влезает до 5 штук.

Но есть и недоработка: нельзя одновременно подбирать предметы и держать открытым инвентарь, как это было в сотню раз упомянутом Diablo 2. Если инвентарь будет забит менее ценными вещами, чем та, которую вы захотите подобрать, то придется открыть его, навскидку прикинуть, сколько чего придется выбросить, и только после этого, закрыв инвентарь, подобрать предмет.

ДРЕВО УМЕНИЙ

Развивать выбранную дисциплину тоже очень удобно. Если какое-то умение оказалось изученным случайно, можно тут же нажать кнопочку «Undo». Если же вы обнаружили, что выбрали неверную ветвь развития, много позже — вам поможет мистик. За определенную кругленькую сумму он позволит изъять очки умений (Skill Points) для того, чтобы опомнившийся герой смог перераспределить их по своему вкусу. Да, талант не пропьешь, но вот сменить область его применения несложно, лишь бы хватило золота.

В угоду отдельным эстетам разработчики ввели возможность перекрасить свою тунику, цвет которой мы выбирали вначале.

Карта менее удобна, чем в бессмертном творении Blizzard, но зато более функциональна — она открывается в отдельном окне, и в ней можно подсветить месторасположение всех персонажей, квестовых монстров, порталов, торговцев, мистиков и входов в подземелья. Правда, расположение локаций статично — карта не генерируется в случайном порядке при прохождении новым персонажем.

Из ошибок были замечено, что игра редко, но все-таки вылетает, а энергетические разряды из посоха иногда замирают у края экрана, пока вы не двинетесь в их сторону.

В ДОРОГУ?

Мудрее всего — время, ибо оно обнаруживает все.

Фалес

Походный узелок завязан, верный меч заточен, любимый посох заряжен, многопользовательский режим настроен — что еще нужно для Приключения?

А вот когда оно начнется, тогда мы и поймем, что такое Titan Quest — игра-однодневка или все-таки шедевр, заслуживающий многолетнего почитания.

Ну что же, в добрый путь! **ЛКИ**

Я сказал, с собаками вход закрыт!

		ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	9	Динамичность, необычная система классов, реализм	Однообразие, линейность
ГРАФИКА	8	Детализация, эффекты, анимация, деревья и трава	Статичная (не вращающаяся) камера
ЗВУК	8	Озвучка персонажей, атмосферная музыка	Нет
ИГРОВОЙ МИР	8	Жизнь NPC «на заднем фоне», общий стиль мифов античности	Банальный сюжет
УДОБСТВО	9	Управление, интерфейс, оценка экипировки	Встречаются сбои

НОВИЗНА	ДА
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	ДА

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ВЕРДИКТ: Великолепный и в чем-то оригинальный наследник Diablo и Sacred в античных декорациях.

РЕЙТИНГ **86%**

Акелла

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Готов к труду и обороне? Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с правилами техники безопасности до начала катастрофы.

Оружие

ДРОБОВИК: Один ствол. Один выстрел. Один труп.

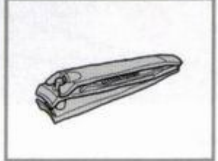
ОГНЕТУШИТЕЛЬ: Лечи зомби, туши пожары, отпугивай собак.

АК-47: 30 патронов. И на каждом надпись: "Сделано в СССР".

ОГНЕМЕТ: Обжарить со всех сторон до появления хрустящей корочки.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: Оружие массового поражения... Если быстро нажимать на спусковой крючок.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА: Не рекомендуется несовершеннолетним и лицам с нестабильной психикой.


КУСАЧКИ ДЛЯ НОГТЕЙ: Нужно быть готовым к любым неприятностям!

РПГ: Может вызвать раздражение кожи, слепоту, половую дисфункцию и энурез.

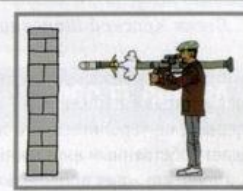
МОНТИРОВКА: Бесшумная, но смертельная; личное оружие.

Показатель угрозы населению

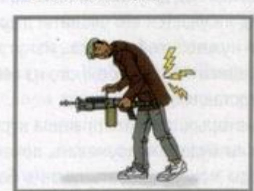
Если ты будешь вести себя как террорист, мирное население и полиция захотят тебя убить. Чтобы уменьшить их ненависть к себе, совершай добрые поступки и помогай другим людям!

Использование оружия

НЕ забывай про дальность боя дробовика


НЕ стреляй из РПГ в упор

ДАРИ террористам коктейль Молотова


Поднимай тяжелый пулемет, согнув ноги в КОЛЕНЯХ. Береги спину!

Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?

Как опознать зомби

ЗОМБИ

НЕ ЗОМБИ

Как 'излечить' зомби

ИСПОЛЬЗУЙ огнетушитель

ИСПОЛЬЗУЙ дробовик

ИСПОЛЬЗУЙ коктейль Молотова

НЕ используй монтировку

НЕ дари зомби цветы

НЕ оскорбляй зомби

Белочки!

Белочки - твои пушистые друзья! Подойди к белочке и нажми правую кнопку мыши, чтобы получить совет по выживанию в Лос-Анджелесе!

www.baddayLA.com

Показатели

Полезная информация о жителях отображается над головами.

испуганный житель

злой житель

поговорить

задание

Указания

Заблудился? Спроси у кого-нибудь, куда идти, нажав правую кнопку мыши.

НЕ спрашивай террористов

НЕ спрашивай злых жителей

СПРАШИВАЙ обычных жителей

СПРАШИВАЙ испуганных жителей

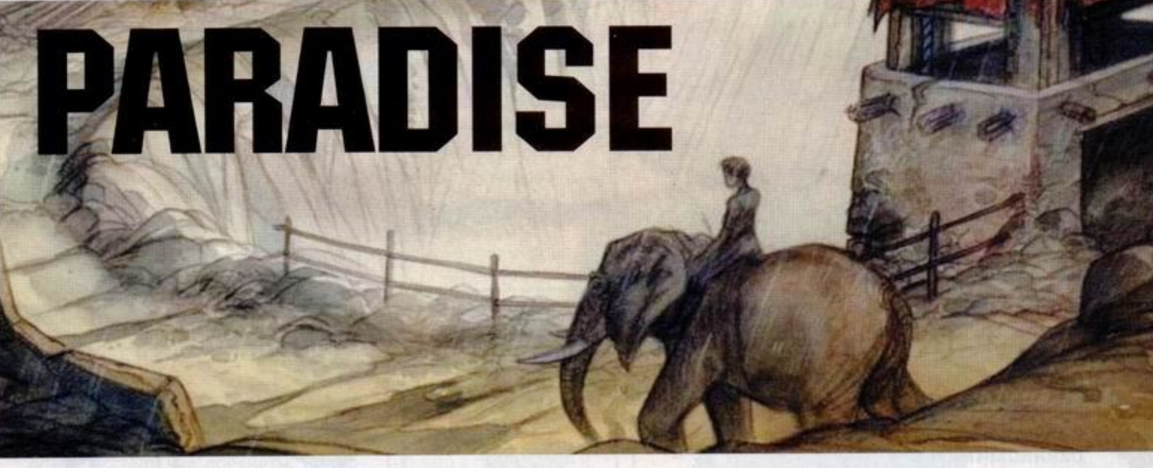
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд"- www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

МАРИНА МИНЧЕНКО

ЖАНР	КВЕСТ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	SYBERIA, THE LONGEST JOURNEY
РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ	WHITE BIRDS PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT ENTERTAINMENT
В РОССИИ	НОВЫЙ ДИСК
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 1,5 GHZ, 512 MB, VIDEO 128 MB
АДРЕС В СЕТИ	WWW.PARADISE-GAME.COM
СКОЛЬКО ДИСКОВ	1 DVD
МУЛЬТИПЛЕЕР	НЕТ

PARADISE



А в Африке реки вот
такой ширины,
А в Африке горы
вот такой вышины,
А крокодилы, бегемоты,
А обезьяны, кашалоты
А и зеленый попугай..
Песня Красной Шапочки

Несколько предостережений для тех, кто взялся играть в Paradise.

Во-первых, не торопитесь. Эта игра обладает собственным внутренним ритмом, и тому, кто хочет пролететь ее быстро, как над джунглями на самолете, вряд ли удастся его уловить: джунглями нужно любоваться изнутри, сверху они ничего особенного из себя не представляют.

Во-вторых, примите правила игры. Иначе вы будете недоумевать, почему это воды можно набрать лишь в бассейне, а у загадки — только один вариант решения. И в попытках привести игру к собственным понятиям о реальности потеряете половину удовольствия.

НАЧАЛО СЕЗОНА ДОЖДЕЙ В РАЮ

Paradise — это игра про Африку, более того — это игра в Африку. Черный континент занимает центральное место в интерактивном фильме, предложенном нам Бенуа Сокалем, но Африка слишком неудобный герой — дожди, пустыни, джунгли, города, люди, звери... Многовато. Поэтому роль главной фигуры достанется студентке Женевского университета по имени... ну, пусть будет Энн Смит. А кто такая Энн Смит? Чистый лист, tabula rasa. И текст на этом листе будет появляться не без вашей непосредственной помощи.

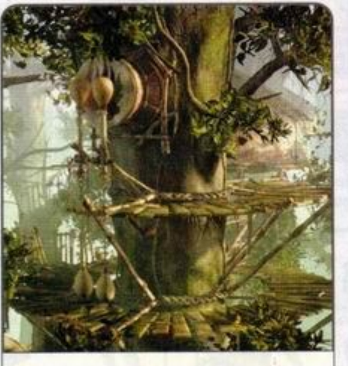
Техническая сторона вопроса предельно проста: все начинается с того, что попавшая в авиакатастрофу Энн обнаруживает себя в небольшом помещении, отдаленно похожем на комнату в общежитии. В общем, первое впечатление отчасти справедливо: по сути гарем — общежитие и есть.

В активе у девушки несколько личных вещей и воспоминания о Женеве, в пассиве — серьезная амнезия и совершенно незнакомая ей африканская страна Морения на многомного миль окрест. Абсолютно логичное решение вернуться в Женеву и сдаться на милость европейской медицины первым делом спотыкается о невозможность покинуть замкнутое пространство дворца...

Ей предстоит много где побывать: в полупустом городе, в джунглях, где аборигены строят свои дома высоко над землей, в лагере повстанцев, на борту королевской резиденции. Ей придется участвовать в военном конфликте, собирать в единую мозаику свои немногочисленные воспоминания и факты, почерпнутые из чужих рассказов, и приглядывать за своим спутником — черным леопардом.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФИЛЬМЫ БЕНУА СОКАЛЯ

Создатель и идейный вдохновитель проекта Бенуа Сокаль — художник, и



Барабанное дерево.

это во многом определяет стиль игры. Сложных загадок и многоплановых интриг вы здесь не найдете — игра скорее напоминает интерактивный фильм, в котором главному персонажу, как и всем прочим, отведена своя роль. Роль ответственная, центральная, любовно прорисованная — но подчиненная той же цели: «сделать красиво». Кому? Зрителю, слушателю. Вам.

Родство «Парадиза» и «Сибири» несомненно: прекрасно проработанные персонажи и атмосфера, хорошее музыкальное сопровождение, графика, достойная того, чтобы время от времени останавливаться и просто рассматривать открывающийся пейзаж. Это родство несомненно настолько, что новое творение Сокаля нередко упрекают во вторичности по отношению к старшей сестре. В чем-то эти упреки справедливы: общая фабула сюжета действительно во многом совпадает, что же до героинь... Кейт из «Сибири» и Энн из «Парадиза» схожи хотя бы тем, что им приходится путешествовать, преодолевая трудности и решая бытовые задачки, по незнакомым и не всегда дружелюбным краям. Но их характеры различаются в той же мере, что и их пути.

По сравнению с играми серии Myst, Paradise не так щедр на сложносочиненные загадки. Механизмы, с которыми вам придется столкнуться, довольно просты и, как правило, выполняют те функции, для которых предназначены. Грузовик — транспортное средство и не более, котел будет нагревать воду для ванны, эластичные канаты для банджи-джампинга обеспечат героине прыжок вниз головой и благополучное возвращение.

Рычаги и кнопочки располагаются с уверенной функциональностью: если пульт управления находится возле рельсового тупика с краном и вагонеткой — с высокой степенью вероятности именно над краном и вагонеткой и властны эти кнопки и тумблеры.

Но к сожалению, «нужные» предметы не выделяются из общей картины, пока на них не наткнется курсор — поэтому время от времени приходится долго и аккуратно выслеживать прячущиеся по темным углам «полезности». А потом ломать голову в попытках сообразить, зачем вам эта роскошная коллекция «чего попало» и как ее экспонаты применять, — подсказок не так уж много, и частенько их придется вылавливать из речи окружающих. А слово, как известно, не воробей и даже не летучая мышка.

То, что девушка не имеет привычки вести дневник, весьма огорчает — перечесть и вспомнить важную подсказку, мелькнувшую в разговоре, нет никакой возможности. Некоторые из ваших собеседников любезно согласятся повторить свой увлекательный рассказ, а некоторых Энн даже и спрашивать лишний раз не станет — бесполезно. Так что — будьте по возможности внимательны.

«ЭТИ БАГИ РАЗДРАЖАЮТ МЕНЯ, ПОСТУМ...»

Основа игры — классические задачки типа «взять то-то и вставить туда-то» и обязательный сбор разнообразных предметов по принципу «обязательно пригодится». В некоторых случаях необходимые предметы склонны возникать не сразу, а после определенного момента в игре: поговорили с мадам Сваффи о сладостях и безменах — возьмите с полки... нет, с подноса кувшинчик. Разнообразие игр и заданий радует — равно как и некоторая доля юмора, чувствующаяся в отдельных эпизодах этой большой африканской одиссеи. Впрочем, юмор довольно-таки специфичен — и невозможно было бы утверждать, что он всем придется по душе. Но с моей точки зрения, от его присутствия проект только выигрывает.

Охота на песчаных рыб. Медитативное занятие.

КРУПНЫМ ПЛАНОМ НА СТРАНИЦЕ 54

Время от времени обескураживает поведение курсора: в силу каких-то загадочных аспектов он все время норовит отстать от игрового процесса, хотя сама по себе игра при этом и не думает тормозить. Если курсор отрастил внизу две тонкие лапки и принялся загребать ими воздух — это не обязательно значит, что вы попали им по нужному предмету. Вполне возможно, что предмет остался изрядно в стороне, а курсор просто наверстывает упущенное. А иногда он и вовсе без видимых причин замирает на месте. Надо признать, что зрелище игрока, гипнотизирующего неподвижный значок взглядом и уговаривающего компьютер «отдай... отдай, курсор, зараза», скорее подходит для ГЭГа, чем для творения мэтра Сокаля.

Впрочем, баги — самые страшные монстры любой игры — присутствуют здесь в умеренном количестве. По крайней мере, с ними можно уживаться, а разгул компьютерного полтергейста обыкновенно лечится перезагрузкой. Не забывайте только почаще сохраняться — особенно после решения какой-нибудь долгоиграющей задачки, чтобы не пришлось потом проходить все заново. Далеко не всегда игра дает понять, что баги уже подкрались и вовсю действуют. К примеру, можно просидеть два часа, пытаясь поймать песчаную рыбу, перезапустить игру просто от невозможности выйти из этого тупика — и справиться с задачей за следующие пять минут.

Отдельного упоминания заслуживает Ночь леопарда — так называются небольшие вставки в трехмерном режиме, позволяющие вам управлять спутником главной героини. Черный леопард — одна из находок Сокаля и одновременно — та самая точка преткновения мнений. С одной стороны, эта кисонька на редкость привлекательна, особенно в видеовставках: воплощенная грация с во-о-от такими клыками! С другой — пресловутая Ночь леопарда, во время которой можно управлять хищником, ничего не дает игроку, помимо удовольствия погонять зверя по кустарнику в 3D-режиме.

Идея сама по себе довольно привлекательна, но полное отсутствие сюжетной цели таких прогулок и сравнительно малое пространство для маневра сводят на нет осмысленность этих вставок. Ночь леопарда можно пропустить без малейшего урона для дальнейших событий.

Эта вот киса и доставит Энн наибольшую часть хлопот.

«В ЖАРКОЙ ЮЖНОЙ АФРИКЕ, ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЕЕ ЧАСТИ...»

Морения (Maurania) Бенуа Сокаля — это несколько очень разных миров, нанизанных, как бусины, на нитку сюжета и общей атмосферы. Она сочетает в себе элементы собственной культуры и последствий «европеизации»: воины с копьями, взирающие на вас с высоты седла газелина, — и архаичные механизмы, работающие где на честном слове, а где и вопреки здравому смыслу. Радио, передающее последние новости, — в хижине, затерянной в джунглях Молгрэйва. Отпечатанные на машинке письма — и суеверный ужас повстанцев перед рокочущими тамтамами короля Родона. Грузовик, на котором начинает свое путешествие Энн, состоит в несомненном родстве с каким-нибудь индийским автобусом, чей корпус перевязан веревками, проволокой и чем угодно еще, лишь бы не развалился.

Очень во многом эти детали создают специфическую атмосферу страны, пережившей некогда технический взлет над привычным диковатым укладом предков, а теперь медленно возвращающейся обратно. Смотреть на пустынные города, которые некогда были богаты и многолюдны, чинить механизмы, от которых веет антиквариатом, чтобы они работали хоть как-то... вы никогда не пробовали прогуляться по заброшенным деревням? Ощущения на удивление схожи.

Сюжет разворачивается перед вами неторопливо — вам дают возможность проникнуться атмосферой Морении, пройтись по ее полупустым городам, полюбоваться пейзажем. Сонная дрема в дворцовом саду, где даже солнечные лучи падают словно бы сквозь легкую дымку. Увядающая роскошь гарема — узорчатые фрески не мешало бы подновить, но никому нет до этого дела. Хлещущий по грузовику тропический дождь. Газелины, с настороженным любопытством провожающие взглядами повозку. Как и в *Syberia*, художественное оформление игры на высоте.

Невиданные животные и удивительные растения. Проработанность деталей флоры и фауны, о которых не прочтешь в учебнике биологии... Все это делает Морению не просто географической точкой, кусочком Черного Континента, а мифической страной, где магия вуду не менее эффективна, чем винтовки, а тайны растут на каждом шагу, как грибы после тропического ливня. Морения не принадлежит нашему искушенному времени, она плоть от плоти века конквистадоров и авантюристов, когда мир был еще не открыт до конца, а на другом конце земли жили люди с песьими головами.

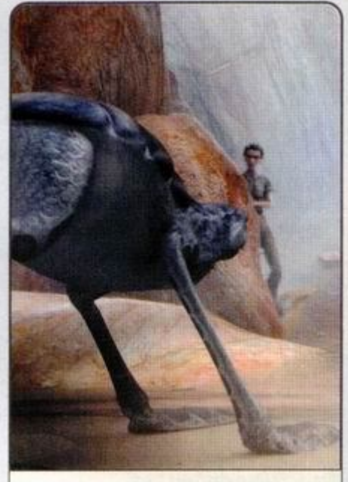
И графика, и анимационные вставки выполнены так, что посетовать можно разве что на отсутствие 3D-движка: очень хочется время от времени что-нибудь рассмотреть поближе. К сожалению, такой возможности не предусмотрено: если предмет ничем, кроме красивых завитушек, не ценен, Энн не обратит на него внимание, даже если вы и попытаетесь ее вдохновить на более тщательный осмотр дерева или какой-нибудь фрески.

В предварительном интервью компания White Birds Productions заявляла, что максимальное разрешение будет рассчитано на средний компьютер — то есть либо 1024x768, либо 800x600. Увы, но руководители проекта выбрали второй вариант.

Не всегда удачно смоделированы движения персонажей, и нередки моменты, когда фигурки пытаются пройти сквозь друг друга — зрелище Энн, уходящей в слона, а потом из этого же слона выныривающей обратно, может доставить несколько веселых минут, незапланированных разработчиками. Впрочем, это не редкость: даже в коронованном *Oblivion* случаются такие казусы.

Диалоги иной раз удручают необходимостью по нескольку раз переспрашивать собеседника (к примеру, чтобы на вас, наконец, обиделись) — но сюжет линеен, и если на вас в нужный момент не обидятся, то все труды могут закончится зависшей в глубокой задумчивости игрой. Зато интонации и произношение радуют до глубины души. Одышка г-на Гретзельбурга и равнодушная доброжелательность мадам Сваффи, философский тон парикмахера в Мадаргане и короткие реплики Хассана... То, что эти фигурки на экране воспринимаются живыми людьми, — в немалой степени заслуга актеров, озвучивавших игру.

Игре в немалой степени добавляет очарования музыка. Пение птиц, отдаленные голоса, скрип досок под сапогами, шум дождя — все это гармонично вплетается в негромкие музыкальные темы. Увлекшись игрой, вы можете не сразу заметить и оценить музыкальный фон, но именно он очень во многом создает атмосферу жаркой, дождливой, опасной и отчасти фантасмагоричной Африки, созданной Сокалем.


Пальметты. Чемпионы по скоростному закапыванию в песок.

PRO ET CONTRA

Любители жанра ждали от нового творения мэтра чего-то принципиально нового. Чего-то, что, возможно, установит для жанра новую планку. А White Birds Productions сделали красивую и увлекательную игру, но не преодолели привычных границ. Кого-то раздражает монотонный поиск предметов в окружающем пространстве (особенно если пространство не изобилует освещением), кого-то — линейность сюжета, кто-то упрекнет создателей за наличие багов. И все они до некоторой степени будут правы, потому что основания для подобных упреков есть.

Однако это не повод, чтобы отказывать себе в удовольствии погулять по пустынному городу, поиграть в пятнашки с пальметтами, прыгнуть вниз головой с дерева, покататься на газелине. И прийти к неожиданному и резкому финалу. Финалу, похожему на оборванную страницу в книге, — словно кто-то откромсал оптимистическое «и с тех пор жили они долго и счастливо» и оставил растерянных героев за рваным краем листа. **ЛКИ**

		ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	7	Разнообразие заданий и мини-игр, интересный мир	Жесткая линейность сюжета
ГРАФИКА	9	Красивые, создающие настроение пейзажи	Невысокое разрешение
ЗВУК	8	Приятная фоновая музыка, выразительно озвученные диалоги	Небольшое число музыкальных композиций
ИГРОВОЙ МИР	8	Атмосфера мифической Африки прошлого века	Резкий и неоптимистичный финал
УДОБСТВО	6	Несложный интерфейс	Непослушный курсор, трудности в нахождении нужных предметов

НОВИЗНА	НЕТ
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	НЕТ

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ВЕРДИКТ: Мэтр решил нас удивить – ему это удалось, хотя и не во всем приятно.

РЕЙТИНГ 72%

СЕРГЕЙ ШТЕПА

TYCOON CITY: NEW YORK

ЖАНР
ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК
DEEP RED GAMES
ИЗДАТЕЛЬ
ATARI
ИЗДАТЕЛЬ В СНГ
АКЕЛЛА
НА ЧТО ПОХОЖЕ
СЕРИАЛ SIMCITY
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ: 1,8 GHZ, 256 MB, VIDEO 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ: 3 GHZ, 512 MB, VIDEO 128 MB
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD ИЛИ 2 CD
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
АДРЕС В СЕТИ
WWW.ATARI.COM/TYCOONCITY

Осваивать нишу симуляторов мэра никто не спешит. Долгие годы назад лидером в жанре стал сериал SimCity, последняя (четвертая) часть которого вышла в далеком 2003 году. Больше подобных игр никто не производил. Неужели идея исчерпала себя?

Нет, вряд ли. Нынче в недрах компании Maxis куется пятая версия SimCity, а недавно на прилавках магазинов появился долгожданный Tycoon City: New York. И поскольку конкуренты томятся далеко за горизонтом, детище Deep Red Games чувствует себя очень вольготно.

КРУПНЫМ ПЛАНОМ НА СТРАНИЦЕ 96

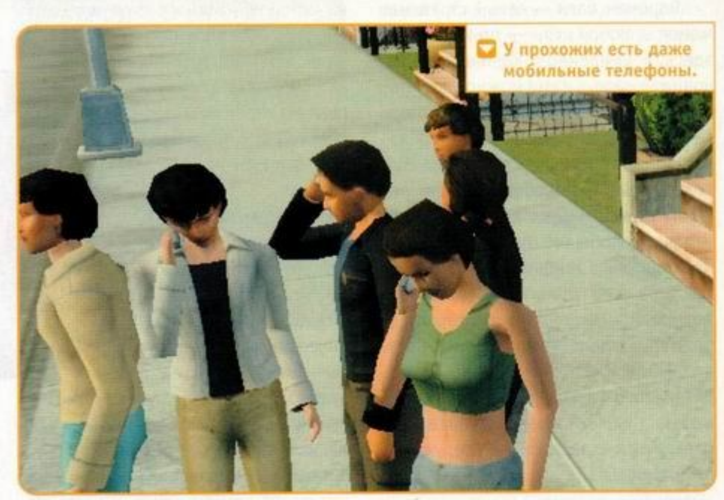
ГОРОД МЕЧТЫ

Как и в любом другом представителе жанра, в Tycoon City: New York мы управляем городом. Каким именно, нетрудно догадаться, взглянув на название проекта. Правда, не надейтесь получить в свое распоряжение весь мегаполис: нам доступен лишь многострадальный остров Манхэттен. Причем, что интересно, тоже не целиком: по мере прохождения кампании открываются новые районы (изначально доступен только один), и территория, которая находится под нашим попечением, расширяется. Но в любом случае — маловато! Негде развернуться.

Список задач по сравнению с SimCity несколько поубавился. Нам не позволено самостоятельно развивать транспортную инфраструктуру и вручную мостить дороги, а также запрещено строить фабрики и заводы. Поэтому наше призвание — возводить дома и отели, супермаркеты и магазины, книжные ларьки и бутики и многое, многое другое. Причем делаем мы это не просто так, а с целью удовлетворить потребности граждан. Впрочем, бесцельно тратить средства нельзя, ведь деньги, отведенные на строительство, имеют дурную привычку быстро заканчиваться. Рано или поздно возникнет вопрос: как их зарабатывать?

Ответ прост: с помощью тех самых зданий, которые мы размещаем. Любая забегаловка приносит сотню долларов в час, а благодаря элитному ресторану можно получать несколько тысяч ежедневно. Правда, чтобы зеленые бумажки с изображениями лиц политиканов пополняли наш кошелек достаточно быстро, жители должны быть счастливыми, иначе они попросту уедут из Нью-Йорка. Ситуации, когда граждане недовольны, встречаются повсеместно. Дамам негде купить вечернее платье от кутюр и постричься под Мэрилин Монро? Студент не может найти необходимую книгу, потому как в городе нет библиотеки? Возмутительно!

Так что по ходу игры мы строим и строим, изучаем нужды горожан, затем снова строим и попутно следим, чтобы средства не опустились до нулевой отметки. По сравнению с SimCity — очень и очень просто.



У прохожих есть даже мобильные телефоны.

НЕБОСКРЕБЫ МАНХЭТТЕНА

В целом игровой процесс весьма интересен. В Tycoon City: New York действительно нужно думать, грамотно размещать здания, следить за их зонами влияния, планировать дальнейшие действия и со знанием дела расходовать капитал. Представьте себе, что вы построили фаст-фуд неподалеку от другой забегаловки. Как следствие — потеряны: а) деньги на строительство; б) часть прибыли от заведений — кафешки будут работать менее эффективно за счет возросшей конкуренции.

Хорошему мэру следует хотя бы иногда знакомиться с потребностями горожан. Список нужд можно прочесть в специальном окошке, появляющемся после щелчка по персонажу. Если у каждого жителя прихоти абсолютно разные, не беспокойтесь: видимо, народ вами доволен, а эти мелкие желания можно не брать в расчет. Но когда половина населения сетует на отсутствие магазинов одежды, нужно в срочном порядке решать проблему. Или вас не будут беспокоить сеансы массового стриптиза прямо на улицах города?

К сожалению, временами игра откровенно буксует. Под завязку наполнив территорию различными зданиями и растратив на это бюджет вплоть до последнего цента, можно несколько игровых дней буквально плевать в потолок. Такие эпизоды изрядно портят общее впечатление. Не-

Располагать огромные здания по центру выгодно — реклама больше денег принесет!

		ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	7	Приятный игровой процесс, умеренная сложность	Порой действие буксует
ГРАФИКА	8	Отличная прорисовка и анимация всего и вся	Высокие системные требования
ЗВУК	8	Неплохая озвучка окружающего мира	Нет
ИГРОВОЙ МИР	7	Увлекательные задания, интересные дополнительные миссии	Небольшой размер игрового мира
УДОБСТВО	8	Удобное управление	Изредка камера застревает в текстурах

НОВИЗНА — ДА
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ — ДА

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ВЕРДИКТ: Интересный градостроительный симулятор, ловко ушедший от прямого столкновения с SimCity.

РЕЙТИНГ 75%

Акелла
DAUNTLESS
38 боевых самолетов, полностью идентичных историческим прототипам: от мельчайших деталей кабины до крошечных заклепок на крыльях
DEVASTATOR
18 миссий, действие которых происходит в различных уголках земли: в Англии Германии, Франции, Марокко, на японском острове Окинава
FW-190A
Самолеты очень просты в управлении – вы не почувствуете себя беспомощным, впервые оказавшись в гуще событий
P-51D MUSTANG
Вы будете летать в составе эскадрильи, отдавая команды ведомым пилотам
CORSAIR
Многопользовательский режим с поддержкой до 16 игроков
Blazing Angels™: Squadrons of WWII
АНГЕЛЫ СМЕРТИ
АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
UBISOFT
www.blazing-angels.com
Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!
© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"
Akella

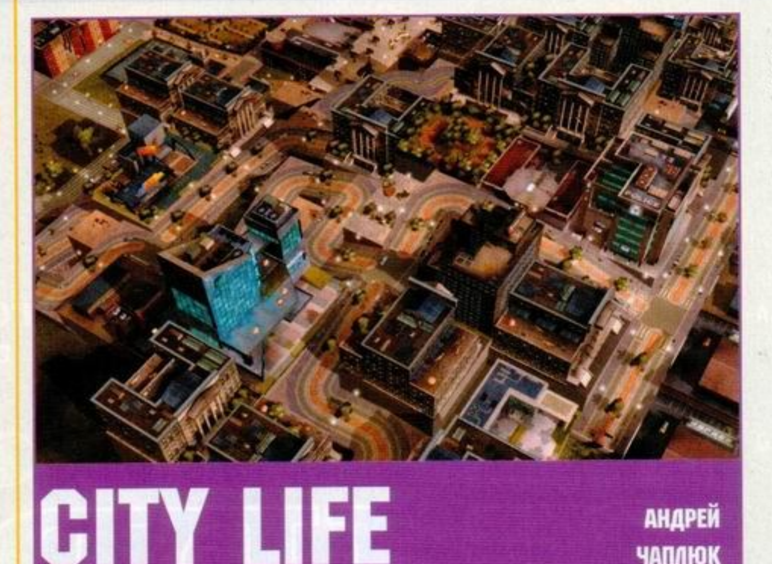
ужели разработчики не могли припасти на эти случаи какие-нибудь «мелкие» забавы?

ПРОСТОТА — ЗАЛОГ УСПЕХА?

Виртуальный Нью-Йорк восхитителен. Людишки честно стоят на обочине, покуда не загорится зеленый свет; они общаются между собой и косят лиловыми глазами на проезжающие мимо автомобили. Модели персонажей изобилуют полигонами и наряжены в одеяния различных форм и расцветок. Разнообразие, черт возьми!

Постройки выглядят современно. Внушительных размеров супермаркеты и библиотеки, элитные апартаменты и рестораны, уютные забегаловки и трехэтажные хибары — любое здание, независимо от размера, только украшает мегаполис. Дизайнерам — честь и хвала!

И все-таки Tycoon City: New York не вызывает восторга. Это крепкая, интересная игра, за которой можно провести долгие десятки часов, — но не шедевр. Вероятно, потому, что разработчики лишили нас нескольких очень важных сфер влияния, и в результате игровой процесс утратил глубину. Если SimCity — полноценный симулятор мэра, то Tycoon City — тоже симулятор, но не мэра, а скорее градостроителя. Сравнивать детища Maxis и Deep Red Games некорректно: они — *разные*. Но разве это плохо? Ничуть. Главное — что жанр, которому, казалось, можно было заказывать панихиду, жив и даже обзавелся еще одним достойным представителем. Так что — играем? **ЛКИ**



CITY LIFE

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ЖАНР
ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК
MONTE CRISTO
ИЗДАТЕЛЬ
CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
В РОССИИ
АКЕЛЛА
РЕЙТИНГ ЛКИ
65%

Интересно, кто додумался построить наш шикарный особняк в простом рабочем квартале? Выходишь утром из дома, а повсюду эти грязные оборванные трудяги с местного завода. Пока доберешься до любезно распахнутой дверцы лимузина, все ботинки в грязи испачкаешь.

В каждом городе живут представители разных слоев населения, и отношения между ними порой не проще политических интриг. Бедняки не переносят элиту, а артистов и художников буквально воротит от скучных бизнесменов и чиновников. Но всем им приходится мириться с соседями.

Именно эта борьба легла в основу **City Life**. Если в **SimCity** игрок был озабочен протяжкой водопровода и электричества, то здесь иные приоритеты. **Monte Cristo** одним движением руки отодвинула мелкие хозяйственные дела, заставив игрока думать о том, как комфортно разместить в одном мегаполисе жителей, которые буквально не переваривают друг друга.

Придется проявить не только таланты градостроителя, но и политика, умело организуя застройку так, чтобы рабочие ненароком не подрались с менеджерами. Правда, взаимоотношения жителей порой противоречат всякой логике, но это нисколько не портит отличную идею.

В остальном же City Life на голову отстает от конкурентов. Любителям SimCity вряд ли понравится упрощенная строительная модель. Да, зданий в игре очень много, но процесс строительства уже не так затягивает. С экономикой тоже беда. Манипулирование налогами осталось в детище Уилла Райта. В City Life все куда проще. Благополучные районы приносят прибыль, а трущобы — убытки. Поэтому быстро пополнить городскую казну можно лишь с помощью кредита. Но его рано или поздно придется отдавать.

Фиксированные положения камеры после **Tycoon City: New York** смотрятся убого, а пустынные улицы и скудный трафик вряд ли позволят поверить в реальность происходящего.

Что же мы имеем в итоге? Ценители красивой графики и атмосферы уходят в Tycoon City: New York, матерые строители дружно направляются в сторону SimCity, а кто остается в City Life? Те, кто не хочет возиться с хозяйственными мелочами и при этом готов мириться со слегка устаревшей графикой и «неживыми» пейзажами ради одной оригинальной идеи. **ЛКИ**

ДОСТОИНСТВА	Необычный подход к застройке города
НЕДОСТАТКИ	Камера, системы строительства и экономики, почти полное отсутствие жизни на улицах

GROUND ZERO: GENESIS OF A NEW WORLD

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ДОСТОИНСТВА	Стратегическая составляющая
НЕДОСТАТКИ	Сражения, графика, однообразие, отсутствие атмосферы

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА (СТРАТЕГИЯ)
РАЗРАБОТЧИК
DESTRAX ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ
GMX MEDIA
В РОССИИ
НОВЫЙ ДИСК
РЕЙТИНГ ЛКИ
35%

Вчера опять всем поселением гоняли крыс-мутантов. Хитрые бестии прятались под старыми ржавыми трейлерами, противно шипели и норовили цапнуть за руку. Но удача все-таки была не на стороне грызунов, так что ужином мы себя обеспечили.

Некоторые разработчики считают, что модная тематика — это уже 90% успеха. Вот и студия со странным названием **destraX** решила сыграть на популярности темы ядерного апокалипсиса. Попытки свергнуть с трона **Fallout** предпринимались неоднократно. Но, судя по всему, король постядерного жанра в ближайшее время не собирается уходить на покой. Наследников-то достойных практически нет. И если **The Fall** хоть как-то оправдывает свою принадлежность к славному семейству постапокалиптических ролевых игр, то **Ground Zero** затесалась в этот лагерь абсолютно случайно.

Первое, что бросается в глаза, — атмосфера, вернее, ее полное отсутствие. Непоследовательность и нелогичность происходящего буквально поражают. Разработчики, видимо, просто забыли продумать такие мелочи, как сюжет и игровой процесс, радуясь подвернувшейся возможности

сделать «свой Fallout». Поэтому понять, что требуется от игрока, иногда бывает непросто.

Стратегическая часть, в которой приходится заботиться о выживании родного поселения, выглядит привлекательно, но на поверку оказывается ужасно примитивной. Достаточно просто раздать несколько указаний подопечным NPC и спокойно отправляться на изучение мира в компании парочки помощников.

Пустошь в Ground Zero и близко не напоминает радиоактивную пустыню из Fallout. Если там были захватывающие приключения, скрытые города и неожиданные встречи, то в игре от destraX все скучно и предсказуемо. Карта открыта сразу, поэтому дальность путешествия ограничена лишь желанием да запасом еды, которая необходима персонажу.

Еще одно слабое место — сражения. Им катастрофически не хватает динамики и разнообразия. Да и выглядят битвы мерзко, впрочем, как и графика в целом. **ЛКИ**

SAMSUNG

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

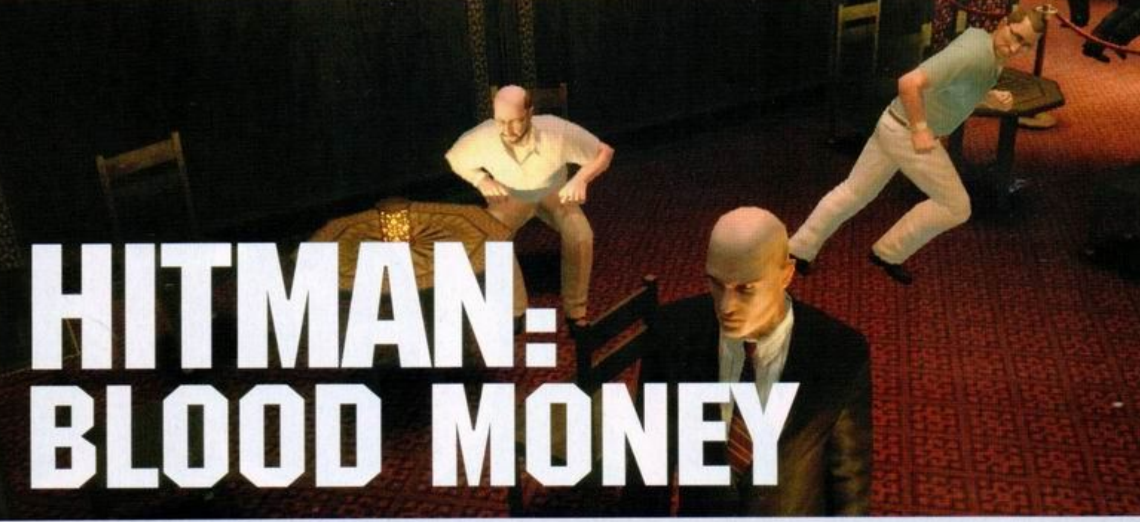
Чемионат мира
по компьютерным играм
Российский отборочный тур

Россия, Москва

17-19 АВГУСТА 2006

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

ЖАНР
БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК
IO INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ
EIDOS INTERACTIVE
В РОССИИ
ND GAMES
НА ЧТО ПОХОЖЕ
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN, HITMAN: CODENAME 47, HITMAN: CONTRACTS, SPLINTER CELL, THIEF
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ — 1.5 GHZ, 512 MB, VIDEO GEFORCE 5700/RADEON 9500 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 2.4 GHZ, 1GB, VIDEO GEFORCE 6600/RADEON 9700PRO 128 MB
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
АДРЕС В СЕТИ
WWW.HITMANBLOODMONEY.COM



HITMAN: BLOOD MONEY

Дорогой костюм, блестящая лысая голова, штрих-код на затылке, арийская внешность, холодный взгляд, волчьи инстинкты. Высокого роста, спортивного телосложения. Он не знает жалости. Ему неведома справедливость. Клиенты платят — он убивает. Прирожденный убийца. Без страха, совести и чести.

ВЗГЛЯД В ПРОШЛОЕ

«Агент 47» переживает четвертое рождение. Первая игры вышла в 2000 году. Тогда она удивила свежим подходом. Пресса и игроки были в восторге. Такого еще не было. До выхода Splinter Cell оставалась три года. Thief, несмотря на некоторую схожесть, все-таки нельзя сравнивать с Hitman.

Но будем объективны: игра получила такую славу только благодаря оригинальной идее. Концепция не была доведена до ума. Интересные миссии внезапно сменялись скучными уровнями. Вспомните хотя бы ту ерунду с возвращением золотого идола туземцам. Или седьмую миссию. Просто плохая пародия на знаменитую финальную сцену из фильма «Лицо со шрамом».

Помните, как приходилось выпустить три рожка из АК-47, чтобы завалить наркобарона? Наемный убийца с автоматом в руках смотрится дико. Особенно когда корчит «железного Арни». Помните последние две карты?Секретная лаборатория в Румынии, дробовик в руках, десятки противников.

Неповторимый стиль рушился, как карточный домик на ветру. Но мы верили в светлое будущее. Верили, что во второй части искоренят многочисленные недостатки, сделают интересные миссии.

Спустя два года вышел Hitman 2: Silent Assassin. Добавили систему рейтингов. Чтобы получить наивысший, приходилось убирать заказанную жертву одним выстрелом. Уровни-головоломки, над которыми приходилось хорошенько поломать голову.

Но в то же время мир — мертвый. Есть цель, охранники и безмозглые манекены. «Клюквенный» сюжет про злых русских. Полный дисбаланс и множество раздражающих мелочей. Попробуйте пробежаться перед охранниками или забрать посылку из мусорного бака во второй миссии. Я бы ей, наверное, «Короны» не поставил. И мы с Тимуром разбирались бы в «Зале суда».

Hitman: Contracts вообще нельзя назвать третьей частью. Практически не изменившаяся игровая механика, 13 карт — 5 из которых мы видели в Hitman: Codename 47. Миссии стали продуманные, устранили мелкие недостатки. Да, и вообще стиль соблюден лучше.

УБИЙЦА НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Игровая концепция не претерпела существенных изменений. Hitman: Blood Money — по-прежнему боевик от третьего лица с претензией называться stealth-action.

Почему с претензией? Вам не обязательно прятаться в тени, как это было в Splinter Cell и Thief, чтобы прокрасться мимо охранника или вонзить ему нож в спину. Чаще всего игрок может ходить в открытую, строя наглым охранникам рожицы. Лишь бы был надет правильный костюм.

На протяжении тринадцати миссий придется заниматься старыми делами: устранять заказанных людей, добывать информацию и выбраться живым и невредимым. Игроку доведется побывать во многих экзотических местах: особняк наркобарона из Южной Америки, оперный театр в Париже, разрушенный парк аттракционов, реабилитационный центр, тихий пригород в Калифорнии, роскошная костюмированная вечеринка, казино в Лас-Вегасе и даже «White House in USA». Каждый уровень уникален и неповторим.

Вышел на балкон, споткнулся и выпал. Главное, мы ни при чем.

Основное достоинство Blood Money — свобода выбора. Кровожадные игроки хватают штурмовую винтовку и доказывают: даже два десятка агентов ФБР не помешают устранить гангстера. Другие ищут изящные пути решения проблемы: вкалывают снотворное в пончики, ловят агентов-извращенцев и портят барбекю.

Каждая миссия напоминает огромную песочницу. Здесь все движется по заранее прописанным скриптам. Охранники, гости и жертвы ходят по одному маршруту, сбиваясь в кучу и начиная носиться по карте, только обнаружив мертвое тело. Правда, обманывают столь умело, что не ощущаешь искусственности и фальши.

Да, перед нами проносится виртуальный спектакль. Но спектакль — загадка. Всегда есть несколько решений. Причем некоторые, вполне возможно, даже не предусматривались дизайнерами. Устранить жертву, оставляя за собой горы трупов, — самый простой выход. Попробуйте обойтись одной удавкой, спрятать тело и покинуть карту, не подняв тревоги.

Пройдя миссию, я постоянно ловил себя на мысли: «А что, если попробовать сделать так?» И начинал заново. Виртуальный спектакль, несмотря на скриптовых актеров, увлекает и заставляет попробовать новые варианты, обыграть необычные ситуации. Hitman: Blood Money обладает невероятным интересом повторной игры.

Вообще миссии — одна из самых сильных черт игры. Нет резких перекосов, как в первой части. Но главное — они поражают своей художественной силой. Пристрелить оперного певца в момент сценической смерти, отравить бутылку со спиртным в реабилитационном центре, уронить рояль на голову наемного убийцы.

Приятно порадовал сюжет. Интересная история с неожиданными поворотами сюжета и оригинальной концовкой. Только не забудьте нажать клавиши движения, когда по монитору поползут финальные титры. Или вы думаете, что это конец?

После спасения духовного наставника от русских партизан, борьбы за жизнь в отчаянных галлюцинациях и винегрета первой части трудно было ждать внятного сюжета. И от этого вдвойне приятней.

ТИХИЙ УБИЙЦА

Каждую миссию можно пройти минимум 3-4 способами с рейтингом Silent Assassin. Но теперь получение наивысшей оценки происходит не только ради спортивного интереса. С возвращением товарно-денежных отно-

КРУПНЫМ ПЛАНОМ НА СТРАНИЦЕ 80

шений сумма гонорара зависит от рейтинга — а повышенное количество трупов на уровне карается жестокими штрафами.

Результат подведут подробная статистика и газетные вырезки, в которых живописно описаны подвиги лысенького сорок седьмого. Причем заголовки и текст генерируются автоматически по итогам статистики и способа прохождения.

Оставили оружие, трупы, костюм на видном месте — готовьтесь расплатиться за дополнительные услуги. Засветились на видеокамере, не смогли утащить кассету из комнаты наблюдения, расправились с охранниками и жертвой на глазах у изумленной публики? Готовьтесь, что в следующей миссии гражданские будут с криками разбегаться в разные стороны, а охрана — открывать огонь на поражение и вызывать подкрепление.

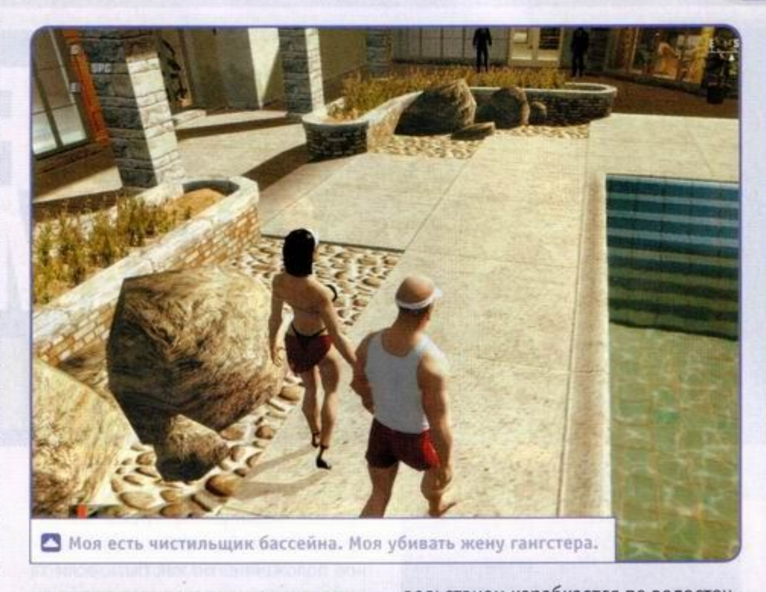
Исправить ситуация поможет увесистая пачка долларов. Агентство подкупит свидетелей, детективов, перепишет личность. Лишь бы нашлись наличные. А ведь заработанные кровавым трудом доллары можно потратить на улучшение оружия и покупку подсказок в следующем уровне.

Да, теперь изначально доступно только пять стволов: пистолет, автомат, дробовик, штурмовая винтовка и снайперская винтовка. Хотите прикупить дополнительные обоймы, увеличить магазин, поставить прицел и глушитель? Готовьте денежки. Больше никакого коммунизма.

Оставшиеся два десятка видов оружия придется утаскивать с миссий. Диковинные пистолеты, охотничьи ружья, пневматические винтовки, строительный степлер. Правда, вряд ли что-то реально пригодится. Но, глядя на коллекцию, бережно расставленную на стенде в убежище, испытываешь чувство гордости.

Не получается вынести снайперскую винтовку незаметно? Можете вернуться со штурмовой винтовкой в руках. И заодно попробовать пройти уровень, вырезав все живое. Никто не отменяет такой вариант. Только не забудьте про бронежилет.

Остальную наличность можете потратить на всякие приятные мелочи: улучшенные отмычки, обезболивающие таблетки, дополнительную мину, чемодан, не просвечивающийся рентгеном.



Моя есть чистильщик бассейна. Моя убивать жену гангстера.

Можно сказать, сгорела на работе.

ИДЕАЛЬНОЕ УБИЙСТВО

В помощь настырному игроку, решившему добиться рейтинга Silent Assassin, придут «несчастные случаи». Это одна из новых идей, которые посетили Hitman: Blood Money. Задумка проста, гениальна и отлично вписывается в игровую концепцию.

Играл на пианино, упала люстра, невеста осталось без жениха. Вышел покурить, перекувыркнулся через перила, свалился с 20-метровой высоты. Прогуливался около воды, отправился на ужин крокодилам. Случайно подвела пиротехника, жертва вспыхнула синим пламенем и рухнула в бассейн с акулами.

С кем не бывает. Главное, что никто не подумает на сорок седьмого. Когда же полиция сообразит, что случилось, и найдет тело, тихий убийца уже будет далеко. Детективам остается только гадать и рвать волосы.

Несчастные случаи бывают двух видов. Толкаете в спину, когда жертва стоит на краю пропасти/около перил на балконе. Закладываете взрывчатку, чтобы обрушить какой-либо предмет на голову несчастного.

На этом нововведения не заканчиваются. Лысенький агент с удовольствием карабкается по водосточным трубам, крадется по карнизу, перепрыгивает с балкона на балкон, прячется в шкафах, душит удавкой, затаившись на крыше лифта. Только трупы таскает так же, как шесть лет назад. Схватив за ногу или руку, несчастный тужится и передвигается на корточках.

ГРАФИЧЕСКИЙ УБИЙЦА

Старенький движок, который впервые засветился в Hitman: Codename 47, подвергся серьезной доработке. Оно и понятно. Помимо консолей прошлого поколения игра вышла на X-Box 360. Славу богу, что на PC перенесли именно эту версию — а не страшного уродца с Sony PS2.

Модели радуют количеством полигонов, текстуры не заставляют с криком отворачиваться, анимация выполнена на приличном уровне. Но уже понятно, что это лебединая песня движка Glacier 3.0. Технический уровень явно не соответствует времени.

Недостатки есть, но они не могут испортить картину. Беспричинные тормоза, квадратные тени, шейдерная подсветка, которая запоздало срабатывает при переходе из одной зоны освещения в другую. Единственное, что серьезно раздражает, — дешевый «блум». Почему-то многие разработчики считают: чем больше — тем лучше. Это не так.

Зато с художественной стороны полный порядок. Уровни тщательно продуманы, великолепный антураж, выдержана стилистика. Здесь не встретите откровенных ляпов. Приятное воспоминание оставляет музыка. Отличная работа Джаспера Кида.

ПРИЯТНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

К игре можно придираться по мелочам. Глуповатый искусственный интеллект. Непонятные баги. Иногда игра вылетает на рабочий стол, убивая сохраненные игры и заставляя проходить уровень заново. Невнятные NPC, которые иногда поднимают тревогу без всякой причины.

Тем не менее Hitman: Blood Money — лучшая игра в серии. К четвертой части разработчики смогли устранить досадные ошибки, отполировать игровой процесс и довести до ума концепцию. Ждем пятую часть.

Держите руку на пульсе. В данный момент происходит экранизация Hitman. Фильм должен выйти в следующем году. В главной роли Вин Дизель. Пока же этого не произошло, можете делать ставки. Фильмы по играм имеют дурную тенденцию проваливаться в прокате. **ЛКИ**

Маскируемся под пернатого и с невинным видом залетаем в окно.

		ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	9	Игровой процесс, миссии	Искусственный интеллект
ГРАФИКА	8	Модели, анимация	Спецэффекты
ЗВУК	8	Музыка, озвучка	Звуковые эффекты
ИГРОВОЙ МИР	9	Сюжет, атмосфера	Нет
УДОБСТВО	8	Интуитивность, интерфейс	Баги

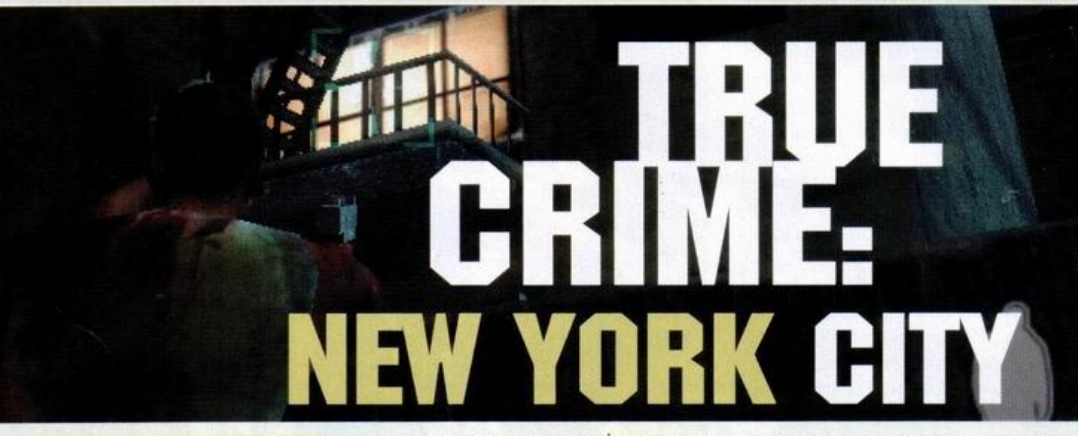
НОВИЗНА	НЕТ
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	ДА

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ВЕРДИКТ: Больше заслуживает «Короны», чем любой из его предшественников.

РЕЙТИНГ **88%**

СЕРГЕЙ ШТЕПА



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

ЖАНР
БОЕВИК ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА
РАЗРАБОТЧИК
LUXOFLUX
ИЗДАТЕЛЬ
ASPYR
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
БУКА
НА ЧТО ПОХОЖЕ
TRUE CRIME: STREETS OF LA, DRIV3R, СЕРИАЛ GRAND THEFT AUTO
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ — 1,5 GHZ, 256 MB, VIDEO 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 2,5 GHZ, 512 MB, VIDEO 128 MB
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
АДРЕС В СЕТИ
WWW.TRUECRIME2005.COM

Оригинальный True Crime оставлял после себя смешанные чувства. Безусловно, игра была очень интересной, пусть и космически далекой по качеству от Grand Theft Auto. Но проходить ее второй раз не возникало никакого желания. Что тому причиной — линейный сюжет или тотальная вторичность проекта — сказать трудно, но факт остается фактом: первая часть была типичной однодневкой.

Сейчас, после выхода True Crime: New York City, история повторяется. Действие перенесено в один из наибольших городов США, а главным героем стал темнокожий детектив Маркус Рид. Впрочем, это ничего не меняет. Снова и снова мы будем испытывать горечь и лелеять несбывшиеся мечты.

БЕДА РЕДКО ПРИХОДИТ ОДНА

Нью-Йорк не спокоен. Город расхватывают по частям четыре криминальные группировки, заручившиеся поддержкой недобросовестных полицейских. Пожиратели пончиков боятся прежде всего за свои шкуры, поэтому никто даже не пытается бороться с бандитами. Вернее, почти никто.

Наш подопечный считает своим долгом изгнать нарушителей порядка из самого большого американского мегаполиса. Помощи ждать неоткуда: никто не хочет идти с нами и ставить на кон жизнь. Зато предатели найдутся всегда. Поэтому нужно быть бдительным и очень аккуратным. Опасность — она повсюду.

Со времен предыдущей части игровой процесс ничуть не изменился. Садимся в первое попавшееся авто и на скорости «за двести» мчимся к месту выполнения миссии. Затем, по обыкновению, распахиваем дверь, топаем в какое-то злачное местечко (как вариант — берлогу противников) и начинаем поливать негодяев свинцом, изредка пуская в ход кулаки. Еще в перерывах между сюжетными заданиями можно обыскивать прохожих на улицах, «вязать» тех, кто нес наркотики либо «огнестрел». Встречаются и «мелкие» происшествия: к примеру, кражи машин, случайные драки и т.п. На эти события можно попросту не обращать внимания, но, если их «расхлебывать», рейтинг полицейского станет расти. В общем, очень похоже на Grand Theft Auto, только свободы значительно меньше.

Наш подопечный — еще и скалолаз: посмотрите, как ловко он карабкается!

От детища Rockstar игру отличает показатель честности персонажа. Во время езды на автомобиле беззастенчиво сбиваете прохожих и на льготных условиях снабжаете преступников путевками на небеса? Будете регулярно получать очки «злого копа». Опасаетесь за жизни людей и по возможности обходитесь без насилия? Прослывете добрым полицейским. Впрочем, игровая разница между двумя амплуа невелика: на хорошего героя всем наплевать, а плохого при встрече изобьют коллеги. Но кто сказал, что мы не справимся?

ТИР С ЖИВЫМИ МИШЕНЯМИ

Динамичные перестрелки никуда не делись. Враги выскакивают черт-те откуда: кто выбежит из прохода, кто высунется из окна... Если целиться не спеша, наш подопечный долго не протянет! Но голова от этой свистопляски кругом не идет, совсем наоборот — адреналин хлещет потоком.

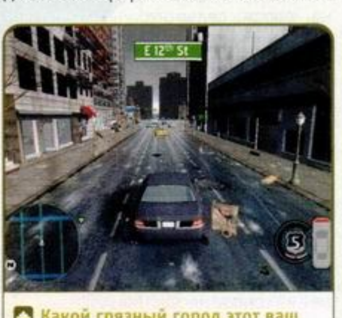
Но постепенно возникают серьезные трудности. Дело в том, что даже при наивысшем показателе чувствительности мыши резко сдвинуть перекрестье вбок невозможно. Как результат: если на вас мчится тройка неприятелей — нужно делать ноги, потому как велик риск получить солидные повреждения. Погони — отдельная песня: попробуй попади в мотоциклистов, когда они постоянно лавируют из стороны в сторону!

Драться тоже непросто: посредством раскладки WASD перемещаем персонажа; жмем на «циферки» под Numlock и тем самым наносим удары; двигаем манипулятор, чтобы камера приняла хотя бы мало-мальски удобное положение. Но как быть, если за игру сядет не марсианин, а нормальный человек, у которого две руки?

Вождение — рудиментарный элемент, не играющий никакой роли. Преследовать мерзавцев придется всего несколько раз, а времени, которое дается, чтобы достичь места выполнения миссии, обычно хватает с лихвой. И зачем нам такие «гонки»? К stealth-элементу претензий нет: в большинстве случаев можно не прятаться от взора охранников и идти в открытый бой. И на том спасибо!

Вообще, складывается впечатление, что разработчики неправильно расставили приоритеты. В игровом процессе изменений практически нет, зато на визуальную и звуковую составляющие у ребят из Luxoflux вдохновения хватило.

И действительно: графика стала значительно лучше. PC-версия игры обзавелась поддержкой высоких разрешений (вплоть до 1280Ч1024), дальность прорисовки объектов значительно возросла, а персонажи прибавили в количестве полигонов. Впечатление портят только мутные текстуры на зданиях и стенах, а также своенравная камера, с которой непросто совладать. Музыка идеально подходит к игровому процессу, а актеры, подарившие голоса персонажам, отработали свои гонорары на двести процентов. Одним словом — браво!



Какой грязный город этот ваш Нью-Йорк!

МНОЖЕСТВО ВОПРОСОВ

Но — почему? Разработчики, почему вы столь усердно корпели над графикой и позабыли обо всем остальном? Почему не стали улучшать управление? Почему не придумали ничего нового?

Почему Марк застревает среди ящиков и не может схватить за одежду потенциально опасных людей, находящихся в полуметре от него? Почему, если не запастись патронами, отдельные сценки будет невозможно пройти?

А чего стоят эпизоды, когда внезапно выскочивший из-за угла неприятель добивает раненого главного героя, поскольку сдвинуть прицел в нужную точку получается не сразу! Почему из-за этой ерунды мы должны возвращаться в самое начало уровня?

Именно подобные мелочи портят отличную картину. Там художник по ошибке использовал плохие краски, а тут нечаянно поставил кляксу. Чепуха — а впечатление безнадежно испорчено. Так и с True Crime: New York City: мелкие недоработки чуть ли не свели в могилу прекрасную игру. Изредка сквозь темный покров несуразиц можно разглядеть ее великолепие.

ЛКИ

	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ 7	Приятный игровой процесс, замечательные рукопашные бои	Тотальная вторичность, масса мелких недоработок
ГРАФИКА 7	Неплохие спецэффекты, иллюзия действительно большого города	Мутные текстуры, камера
ЗВУК 9	Интересные задания, хороший сюжет, отличные диалоги	Однообразие миссий
ИГРОВОЙ МИР 8	Удобное управление, глюки почти отсутствуют	Очень неудачный интерфейс
УДОБСТВО 3	—	Неудобный интерфейс, архисложное управление, сохранение между миссиями

НОВИЗНА — НЕТ
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ — НЕТ
НАГРАДА ЖУРНАЛА
ВЕРДИКТ: Обновленный и «осовремененный» True Crime: Streets of LA. Но управление портит весь замысел.
РЕЙТИНГ 64%

КРУПНЫМ ПЛАНОМ НА СТРАНИЦЕ 100

СВЕТЛАНА ФАДДЕЕВА

KEEPSAKE: ТАЙНА ДОЛИНЫ ДРАКОНОВ

ЖАНР
КВЕСТ
НА ЧТО ПОХОЖЕ
THE LONGEST JOURNEY, SYBERIA, СЕРИЯ MYST
РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ
WICKED STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ
THE ADVENTURE COMPANY
В РОССИИ
АКЕЛЛА
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 1,0 GHZ, 512 MB, VIDEO 128 MB
АДРЕС В СЕТИ
WICKEDSTUDIOS.COM/KEEPSAKE
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

Вы любите дарить подарки? Я — очень! Когда мы восемь лет назад расстались с Селестой — это моя подруга — я подарила ей на память чудесную куклу-шута, и вот сейчас я еду к ней, Селесте, в магическую школу, где преподает ее отец. Подумать только! Я буду жить в настоящем замке, учиться магии... Эй! А где все? Почему никого нет? Тишина. А это что? Игрушка... Мой прощальный подарок. Keepsake.

Keepsake — классический квест, в какие, так и хочется сказать, играли еще наши бабушки. Pixel-hunting, собирание механизмов, головоломки всех сортов — и, конечно, тайна, которую надо в результате раскрыть и большая трагедия, которая за всем этим стоит. Наша героиня — зовут ее, кстати, Лидия — юная экзальтированная барышня, хочет выучиться магии, а будет разгадывать загадки.

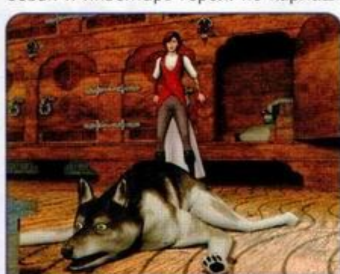
Игра начинается с мемуаров великого мага — отца Селесты — демонстрирующих нам стремительно пустеющую школу: «Я слишком долго был вдали от семьи... мои воспоминания тускнеют... я думал, что смогу начать новую жизнь в этой школе... забыв о прошлом. Но я ошибся. Как я мог дойти до этого? Почему эта школа так пуста?..»

Что-нибудь поняли? Все правильно, так и задумано.

ГДЕ У НЕГО КНОПКА?

Управление в игре тоже вполне классическое: мы можем ходить, говорить, пропускать реплики собеседника, предусмотрена возможность получать подсказки — но в целом все понятно, вполне интуитивно и красиво.

Без нарушения традиций организован и инвентарь героя: по кармашкам раскладываются предметы, документы, воспоминания и прочие ценности искателя приключений.



Очень приятно, я дракон. Я так грозен, что не нуждаюсь в дополнительных рекомендациях.

Поэтому очень удивляет «навязчивый сервис» разработчиков. Торговец Муставио Восхитительный поймает вас на подступах к замку и будет долго объяснять, что означают каждый значок и кнопочка. Даже если все пролистывать, жать на кнопку придется долго. Почему бы не вынести все это под кнопочку «Обучение», дав нам право жать на нее по доброй воле? Надо сказать, персонаж, объясняющий, как управлять кнопками во время игры, сильно выбивает из роли.

Это забавно: похоже, Муставио на время ликвидации вашей безграмотности тоже теряет ориентацию в игровом мире. Он закончит инструктаж, покажет вам свой фургон и предложит заглядывать к нему, но встретившись с вами в лесу через четверть часа, начнет знакомиться заново — уже в игровой реальности.

ДРАКОН В ВОЛЧЬЕЙ ШКУРЕ

К счастью, навязчивый торговец оставит вас на подступах к замку — настанет недолгий период игры, когда вы будете разговаривать исключительно сами с собой.

Это гуманно: если ткнуть курсором Лидии под ноги, она послушно отправится к указанному месту, а если указать цель подальше — двинется туда изящной трусцой, что сэкономит вам массу времени.

Лидия будет ходить по залам и тыкаться в закрытые двери, пока не выпустит запертого в шкафу волка Зака, искренне полагающего себя драконом, а заодно не прихватит там же приличную связку ключей. С ними дело пойдет поживее. Наш дракон в волчьей шкуре, немного слишком суетливый даже для волка, станет вашим незаменимым помощником и подсказчиком.

Не знаете, куда идти, и растеряли желание выяснять? Неспортивно, конечно, зато возможно: жмите на значок вопроса. Игра подскажет, куда надо пойти и продемонстрирует это место на мониторе. Не можете решить загадку — тут все хитрее. По первому запросу подсказки вы получите направление хода мыслей, по второму — общий принцип решения задачи, при третьем нажатии кнопочки — принцип конкретизируют, а если у вас уже совсем ступор — на четвертый раз раскроют начало решения задачи.

В этом надо отдать должное разработчикам: подсказывают они только по требованию, и не стремятся вывалить на нас все свои секреты. Так что — неспортивные ходы целиком на вашей совести.

Потом вы будете долго-долго ходить по замку и подземельям и разгадывать много-много загадок, пока сюжет игры не кончится сам собой. Так как «встроенное прохождение» будет с вами, мы решили не занимать своей версией страницы журнала — в игре есть всего несколько моментов, где надо принять решение абсолютно самостоятельно. Верю, вы с ними справитесь, а нет — опубликуем советы.

СНИМАЕМ ШКУРУ

Итак, что мы имеем? Вполне обычный, местами даже минималистский классический квест получил неплохие оценки игроков, но главное — вызвал массу споров. Одним нравится встроенное прохождение — других раздражает, третьих визгливые с подвыванием голоса персонажей забавляют — четвертых бесят, пятые говорят, что игра никак не хуже «Сибири», шестые пророчат, что дебют разработчиков станет их закатом. Это, пожалуй, во всей истории самое интересное.

Я не присоединюсь ни к тем, ни к другим. Мне игра чем-то напоминает серию Myst — наверно, сильной ограниченностью в передвижениях и обилием невнятных промежуточных разговоров и откровений. Правда, в Myst'ах больше активных предметов — здесь же вы можете проходить локацию за локацией по величественным залам, библиотекам, открытым верандам и напрасно ощупывать все подряд в надежде на эффект. Да и ощупывать-то особо не дадут — просто красивая картинка. Ну не интересуют Лидию, приехавшую учиться магии, ни магические книги, ни сказочной красоты светильники, ни изваяния магических существ. А вот разодранная тетрадка — это вещь. В общем, ключевой предмет вы не пропустите, но хорошо ли это?

Еще фантастически не хватает мини-карты. Особенно если учесть, что вам предстоит отмерить по запутанным коридорам и подземельям не один десяток километров.

То есть, все неблагополучно? Тогда в чем секрет «зрительских симпатий»? Примерно в том же, в чем и антипатий. Да, все, что движется, художникам дается с трудом, но зато остальное - красоты необыкновенной. К остальному относятся, например, интерьеры, среди которых вы проведете не два и не десять часов, если, конечно, не использовать «помощь зала» на каждом шагу. Кстати, о часах — коридоров много, и они так запутаны, что разобраться в них с первого взгляда сможет разве что потомственный следопыт в третьем поколении. Так что вы туда еще вернетесь — а что может быть лучшим комплиментом квесту, чем интерес повторной игры?

ЛКИ

		ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	6	Огромное многообразие задач и головоломок	Много неинтересных и неоригинальных головоломок
ГРАФИКА	8	Красивые интерьеры и пейзажи	Плохая анимация персонажей
ЗВУК	7	Разная, хорошо подобранная к месту и событиям фоновая музыка	Плохо озвучены персонажи как в оригинальной, – так и в локализации
ИГРОВОЙ МИР	7	Атмосфера волшебного замка	Плохо проработан сюжет
УДОБСТВО	7	Интуитивный интерфейс	Персонаж ограничен в перемещениях

НОВИЗНА	НЕТ
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	ДА
НАГРАДА ЖУРНАЛА	ЛКИ
ВЕРДИКТ:	Долгоиграющее удовольствие для любителей головоломок.
РЕЙТИНГ	70%

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ДОСТОИНСТВА	Игра по фильму, заставки-комиксы
НЕДОСТАТКИ	Графика, однообразие, искусственный интеллект

ЖАНР	Боевик
РАЗРАБОТЧИК	Beenox Studios и Z-Axis
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РЕЙТИНГ ЛКИ	45%

Вы никогда не хотели стать супергероем? Облачиться в красочный блестящий костюм, носиться по крышам небоскребов и наказывать зло во всем мире? Нет? А зря...

Плохое предчувствие проявляется после первого же взгляда на подзаголовок игры. **The Official Game** — придумать что-то более невыразительное и скучное просто невозможно.

К сожалению, предчувствия не обманывают. Сама игра получилась такой же серой и унылой. Первым делом досталось сюжету, который, дабы не раскрывать заранее подробности фильма, написали с нуля. Причем написали откровенно плохо. Создается впечатление, что сценаристы наконец-то почувствовали свободу и запихнули в сюжет игры все то, что завернул Голливуд.

История блещет нестыковками, белыми пятнами и готова буквально завалить игрока лошадиными дозами фирменного супергеройского пафоса. Пытаются спасти ситуацию лишь заставки, выполненные в виде комиксов и озвученные самими актерами. Но заставки — это еще не вся игра.

Обещанная троица персонажей на месте, но назвать их похождения «приключениями» не поворачивается язык. Скорее, это обычная работа — нудная и рутинная. Nightcrawler мог бы стать интересным героем, но бездарная архитектура уровней сводит на нет его способности. За Росомаху играть попросту скучно, так как однообразное истребление огромных толп противников надоедает уже через полчаса. Миссии за Iceman'а смотрятся неплохо, но не более того.

Если вы вдруг забыли, какими были боевики на заре своего становления, то **X-Men: The Official Game** с радостью напомнит о бесконечном поиске ключей, рубильников и миссиях под девизом «убей их всех!».

На персонажей нельзя смотреть без слез. В то время как владельцы консолей нового поколения наслаждаются качественными моделями и современными спецэффектами, обладателям PC приходится любоваться квадратными головами, бледными текстурами и другими прелестями явления под названием «порт с PlayStation 2». **ЛКИ**

WILD EARTH

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ДОСТОИНСТВА	Графика, оригинальная идея
НЕДОСТАТКИ	Разнообразие животных, игровой мир

ЖАНР	Симулятор
РАЗРАБОТЧИК	Super X Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Super X Studios
РЕЙТИНГ ЛКИ	67%

На Земле найдется совсем немного мест, которые сохранились в том виде, в каком они существовали сотни и тысячи лет назад. Но только там, на бескрайних просторах африканских саванн или в диких джунглях Амазонки, можно наконец-то сбросить с глаз пелену цивилизации и увидеть всю красоту дикой природы.

Большинству из нас вряд ли когда-нибудь удастся поглазеть на роскошные пейзажи Национального парка Серенгети. Но для особо нетерпеливых есть **Wild Earth**, которая как раз предлагает совершить прогулку по африканским просторам с фоторужьем наперевес.

Игроку нужно всего лишь сделать комплект фотографий редких животных для научного журнала. Казалось бы, что тут сложного? Но звери — не фотомодели. Они не будут с удовольствие позировать начинающему фотоохотнику. Если в начале вы сможете без труда ловить в прицел камеры слонов и жирафов, то в последних миссиях не обойдется без изрядной доли stealth-элементов, которые заставят буквально подползать к очередному герою съемки и стараться не спугнуть строптивую зверушку.

К счастью, разработчики позаботились о том, чтобы игрок не скучал без дела. Заблудившимся дорогу подскажет компас, а верный наставник прозрачно намекнет, где стоит искать следующее животное. Особо любопытные могут послушать несколько поучительных лекций о жизни дикого зверья.

Пешие прогулки по саванне — утомительное занятие. Поэтому игроку изредка позволят сменить обстановку и заняться съемками с борта вертолета или из кабины джипа.

Но каким бы интересным ни был процесс фотоохоты, он начинает надоедать через два-три часа. Виноваты в этом сами разработчики, которым не удалось оживить виртуальный мир. Если на горизонте появилось животное, можете доставать фотоаппарат — это ваш клиент. Случайные львы, слоны и зебры по Wild Earth почему-то не бродят, а саванна напоминает скорее полигон для тренировки начинающих фотографов. Да и список животных мог бы быть более разнообразным.

Зато у каждого игрока в Wild Earth есть уникальная возможность сравнить свои фотографии с творчеством профессионалов. Достаточно всего лишь загрузить самые удачные снимки на **www.serengeti.org** и убедиться в том, что виртуальному миру еще очень далеко до мира реального. **ЛКИ**

Акелла
ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД
В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ
DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
www.desperados2.com
www.atari.com
Spellbound
ATARI
ВАС ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ ТАКТИКУ И СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.
СОЮЗ
Розничная продажа в магазинах фирмы «СОЮЗ», «М Видео» и «ВидеоЛенд»
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.
© 2006 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua
Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Akella

ИГРЫ ДЛЯ ВАШ

Новости

ТАЧКИ

Вот и наш герой. Скорость побольше, устойчивость поменьше... или наоборот?

Не все смотрели одноименный мультик, но все так или иначе о нем слышали. Тех, кому он понравился, вероятно, обрадует возможность продолжить знакомство с «железным конем» «Молнией» МакКуин и его четырехколесной компанией. Армен Джигарханян, которому так понравилось «озвучивать патриарха» в для мультфильма, продлил удовольствие, озвучив заодно и игру. Как, впрочем, и Дмитрий Харатьян, и все остальные актеры, работавшие над широкоэкранной версией «Тачек». Жанр игры, сами понимаете — аркадные гонки, и «Новый Диск» обещает, что уже в июле диски появятся в продаже.

102 ДАЛМАТИНЦА. ВОКРУГ СВЕТА

Дело, как вы помните, происходит в Париже. Видеоряд, в целом, внушает оптимизм, а геймплей нам вскоре предстоит оценить.

Еще одна игра от студии Disney по мотивам любимого мультфильма — и мучает нас всего один вопрос — удастся ли игре сохранить огромное обаяние пятнистого далматинского мира, которое каждый раз заставляет нас задерживаться перед телевизором, когда братья наши меньшие (дети, не собаки!) в сотый раз смотрят любимый мультик. «Новый Диск» обещает, что все будет хорошо — дети будут играть со щенками, путешествовать от Нью-Йорка до Токио, нарисуют картину для Лондонской галереи, разгадают головоломки и получат раскраску на

У многих наших читателей есть дети. Это факт. И, как правило, они не хотят, чтобы эти дети просиживали за трехпиксельными яндексовыми стрелялками или папиным «ужастиком», а играли в качественные, специально для них сделанные игры — лучше всего, конечно, развивающие (так мне кажется). Чтобы ни вас, ни ребенка в час потехи, посвященный игре, не грызли лишние сомнения.

Однако принеся домой очередную коробочку в яркой обложке, мы зачастую через полчаса уверенно диагностируем «типичное не то». К сожалению, планка качества для детских игр заметно ниже, чем для взрослых, при том, что стоит коробочка не намного дешевле. Что делать? Подбор игры методом «научного тыка» грозит не одним испорченным вечером.

Поэтому сотрудники редакции, тоже в массе своей оборудованные детьми, вступили с ними в коалицию, чтобы выступить в качестве экспертного совета по выходящим детским играм и помочь вашим детям, племянникам и прочим младшим членам семьи, а также малолетним знакомым и соседям играть в хорошие игры.

Девиз нового раздела: «Ребенок — тоже человек!». Формат предлагаемых материалов — самый разный, рецензии и аналитические статьи по развитию отдельных направлений игрового рынка, новости, старые, но по-прежнему любимые игры — все, что позволит вам уверенно, а главное — с удовольствием прокладывать свой, то есть именно вами выбранный курс на широких просторах детских игр.

Рецензии

ПО ДОРОГЕ СО СМЕШАРИКАМИ

автор: **Андрей Ленский**
консультант: **Вика Ленская**

Жанр: коллекция мини-игр **Разработчик:** Креатив-студия «Смешарики» **Отечественный издатель:** Новый Диск **Системные требования:** 350 MHz, 128 Mb, video 32 Mb **Наша оценка возраста:** 5-12 лет **Рейтинг ЛКИ:** 65%

Ох, чую, поплутаем мы в этих светофорах! Говорил мне Кар-карыч — учи ПДД!

Если у вас есть машина, дети готовы ездить в ней целый день и даже оставаться на ночь. Если нет — они получат свое удовольствие в машине вашего знакомого, который любезно предложил подвезти вас из гостей. В процессе знакомый узнает, где надо поворачивать, и расскажет, что такое знак «кирпич» и круговое движение. Расстанутся они предельно довольные друг другом.

Вообще, немного терпения, и из вашего ребенка вырастет отличный штурман — ему всего-то надо чуть-чуть помочь, а в команде с любимыми «Смешариками» он и подавно пойдет на все.

«Все» — это довольно много. Интерактивная мультфильм-игра о путешествии по городу, пять мини-игр на знание правил дорожного движения, «настольная игра».

Но есть и свои сложности: изучение дорожных знаков методом раскрашивания отчаянно требует активной системы подсказок, потому что иначе ребенок либо срисовывает ответ с автодорожного атласа (неинтересно), либо добивается результата методом тыка (быстро надоедает).

Плюс к тому не очень здорово, когда игра спрашивает что-нибудь и предлагает единственный ответ. «Не так ли надо переходить улицу?» И один ответ: «Да!». Вряд ли при такой системе можно что-то запомнить.

А еще мы бы хотели, чтобы кнопку выхода было чуть проще найти. Зачем прятать ее, чай, не от ядерного чемоданчика? И Escape блокировать вроде как нехорошо.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ:

Вика (9 лет): здорово, я уже знаю все знаки и выигрываю у папы в гонках по городу. Скоро он научит меня водить по-настоящему.

Андрей: проект сыроват и во многом непродуман, нет системы, способной инициировать ребенка на изучение дорожных знаков и правил, через день-два вся игра «сползает» к гонкам по городу. Но детям нравится, и коечто они действительно запомнили.

ЭВРИКА! ВОЛШЕБНАЯ БИБЛИОТЕКА

автор: **Светлана Фаддеева**
консультант: **Соня Фаддеева**

Жанр: коллекция мини-игр **Разработчик:** Burut **Отечественный издатель:** Руссобит-М **Системные требования:** 500 MHz, 256 Mb, video 32 Mb **Наша оценка возраста:** 3-6 лет **Рейтинг ЛКИ:** 60%

Позвольте представить — Черепах да Винчи. Только что мы оказали большую услугу мировому искусству, и за это Мастер увековечил нас на холсте.

Игра позиционируется как обучающая. Котенок Знайка, заскучав по приключениям, идет... конечно, к Мудрой Сове — вполне такой по-винипуховски классической сове: вечно всклокоченной и гундосой. И Сова, конечно, находит выход. Волшебная книга, вот что спасет юное дарование — она перенесет нас в мир загадок и приключений. А заодно — неплохо бы в этом мире найти того, кто рвет из книг страницы и дать ему... объяснить, в общем, что он неправ.

Открываем книгу. И правда — в игре девять разделов, каждый связан с определенным героем и включает одну-две мини-игры. Выбирать разделы можно в любом порядке.

В процессе обнаружится, что порча книг — страшно деморализующее занятие. Наш вредитель успел отметиться решительно везде: дома разрушает, стихи портит, даже малых деток без хлеба оставил. С этим мы, конечно, будем бороться. Нам предстоит поиграть в морской бой, пострелять красками и даже заработать денег на 5 мешков зерна. Ну, и, конечно, восстановить справедливость.

Вы пройдете всю игру часа за два, а потом ребенок, возможно, захочет сыграть в отдельные мини-игры — скажем, погоняться за гусеницами. При этом образовательный эффект игры сильно преувеличен: обещанные «основы арифметики» представлены тремя задачками вида 7–5=2, а

ИХ ДЕТЕЙ

обучение стихосложению — подбором рифмы в трех двустишиях.

Маловато для образования. Другой вопрос — нужно ли оно здесь? Персонажи яркие, обаятельные и неплохо озвученные — выбор мини-игр большой, что еще надо для счастья?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ:

Соня (6 лет): мне понравилось, хотя игра очень долго переключается с одного экрана на другой и герои иногда говорят одно, а делают другое, и однообразные похвалы надоедают, но все задания на скорость мне понравились.

Светлана Фаддеева: игра небольшая и симпатичная, удобно проходить ее по одной мини-игре, скажем, в конце занятий или во время перерыва, чтобы отдохнуть. Единственное, что вредит таким проектам — это создание неоправданных ожиданий, что, конечно, ведет к разочарованиям.

МАМА МУ: ЛЕТО В ДЕРЕВНЕ

автор: **Алексей Шуньков**
консультант: **Вика Шунькова**

Жанр: коллекция мини-игр **Разработчик:** Gammafon **Отечественный издатель:** 1С, troll.ru **Системные требования:** 700 MHz, 128 Mb, video 32 Mb **Наша оценка возраста:** 5-9 лет **Рейтинг ЛКИ:** 65%

Давайте сразу представим наших героев. «Лето в деревне» вместе с нами коротают слегка наивная, скромная и смелая корова Мама Му, а также ворон Кракс: крикливый, циничный и к тому же не испытывающий ни малейшего уважения к коровам. В их распоряжении — деревня и ее ближайшие окрестности, где со скуки можно найти немало способов развлечься.

Индустрия деревенских развлечений предлагает вволю половить рыбу в пруду, грациозно ляпнуться в этот же пруд с трамплина, найти «клад» типа мухомора или драной перчатки, покататься на велосипеде и сыграть в крикет. Есть и дискотечные танцы, и фотоохота на местных буренок, бодро усыпающих навозом зеленую лужайку. У каждой мини-игры свои правила, но основной акцент — на курсорные клавиши: большинство заданий требует путаться в них не слишком часто. Встречаются и задачки на память: к примеру, поиск клада, который заставит игрока не только запомнить направление, но и отличить «право» от «лево». Стоит признать, что развлекательный и обучающий элементы игры тут вполне сбалансированы.

А вот претензии на «креатив» — не оправданы. Многообещающая фраза о сочинении песен, поджидающая доверчивого игрока на обложке, на деле означает куда более прозаичный геймплей. «В гостях у Кракса» нам позволят включить или выключить четыре музыкальных инструмента с уже заданным ритмом, а по еще одному щелчку мыши ворон запоет достаточно безвкусный текст. Вот и все творчество.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ:

Вика (8 лет): играть было слишком просто и поэтому иногда скучно. Кроме прыжков с трамплина — там забыли объяснить управление. Проще всего было отвечать на вопросы Кракса, что съедобнее — валенок или морковка. А веселее всего — собирать флажки, катаясь на велосипеде.

Алексей Шуньков: игра вполне способна увлечь на несколько вечеров, пока не будут побиты все рекорды и исследованы деревенские достопримечательности. И, что важно, она позволяет ребенку играть вдвоем с кем-нибудь: состязаться с мамой или с зашедшим в гости товарищем.

АЛИСА И КОСМИЧЕСКИЙ ДРАКОН

автор: **Ирина Шахова**
консультант: **Витя Шахов**

Жанр: квест **Разработчик:** Babilon **Отечественный издатель:** Акелла **Системные требования:** 500 MHz, 128 Mb, video 16 Mb **Наша оценка возраста:** 7-12 лет **Рейтинг ЛКИ:** 68%

Алиса Селезнева — «та самая» героиня произведений Кира Булычева — отправляется в начало XXI века на поиски пропавшего алмаза «Глаз дракона», который был похищен пиратами. Алмаз имеет магическую силу и, оказавшись в руках злодеев, представляет угрозу для всей Галактики.

Алмаз нам предстоит искать в Каире. Расследование заведет Алису в лагерь археологов, в древнюю пирамиду, в подземелье, в лавку торговца коврами. Везде она должна проявить сообразительность, чтобы узнать, куда отправились космические пираты вместе с «Глазом дракона». Ей придется убегать и прятаться, лететь на птице, открывать сейфы и чинить сложные механизмы, состоящие из многих деталей.

Алиса в Каире, 2005 г. Не возьмусь судить, похож ли на себя Каир — Алиса, к сожалению, не похожа.

В игру встроены несложные аркадные мини-игры, головоломки и логические задачки. Управление интуитивно понятно и взрослому, и ребенку.

Новости

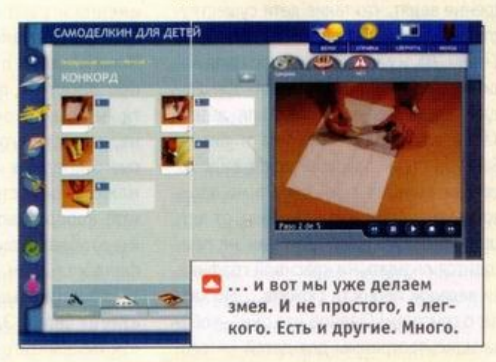
60 пород собак с описанием, так что развивающий элемент тоже запланирован — что из этого получится, мы узнаем буквально на днях.

КАПИТАН ВРУНГЕЛЬ

«Открыть шампанское!» — «Есть, капитан!» Гонки на «шампанском двигателе» нам тоже обещают.

Киевская команда разработчиков Action Forms при поддержке издателя в лице 1С покусилась на святое — начата работа на игрой по любимому мультфильму нашего детства. Будем надеяться, разработчики понимают, какая на них ложится ответственность — если «фокус не удастся», мы будем безутешны. Но зато если все получится, мы совершим путешествие с Христофором Бонифатьичем в жанре Adventure по суше и по морю, будем состязаться с «Черной каракатицей» и обязательно облапошим Бандито-Гангстерито — пусть знают, с кем связались. В создании игры принимают участие актеры, работавшие над озвучиванием мультфильма. Обещают и обилие анимационных вставок — куда же без них! Словом, ностальгия нон-стоп. Дата выхода игры пока хранится в секрете.

САМОДЕЛКИН ДЛЯ ДЕТЕЙ



... и вот мы уже делаем змея. И не простого, а легкого. Есть и другие. Много.

Тандем Руссобит-М/GFI обещает этим летом выпустить игру от Novarama Technology, чье название ассоциируется в основном с боевиком от третьего лица Fallen Lords: Condemnation, ожидаемым тоже в этом году. Плод творчества испанских разработчиков не то чтобы вполне игра — это конструктор, вооружившись которым, вы и ваши юные инженеры сможете создать массу нужных вещей: воздушных змеев, игрушек, аппликаций и электроприспособлений, провести химические эксперименты и т.д. Разработчики обещают более 100 учебных видеороликов. В общем, если все обещания будут выполнены, за ваш летний отдых можно не беспокоиться. Главное, чтобы выход игры не затянулся до сентября — осенью детям будет не до воздушных змеев.

Татьяна Оболенская

К сожалению, образ Алисы не вызывает ностальгических воспоминаний детства — а как было бы здорово, если бы Алиса-из-игры была похожа на «настоящую», из фильма «Гостья из будущего» или из «Тайны третьей планеты». Хотя разработчики честно пытались сделать игру интересной для взрослых: юмор в игре порой покидает пределы детского понимания. Мне, например, было сложно объяснить сыну смысл выражения: «Кокос — орудие пролетариата!»

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ:

Витя (8 лет): игра интересная, но в некоторых местах сложная. Понравилось стрелять по метеоритам, улетать на самолете, разгадывать загадки. Не понравилось: иногда непонятно, что делать дальше.

Ирина: Линейный детский квест с обычным пиксель-хантингом. Игру очень разнообразят задания на знание мифов (расставить фигурки богов в пирамиде), астрономии (правильно расположить планеты в модели Солнечной Системы) — и просто мини-игры, которые не дают обучающе-развивающего эффекта, но зато увлекательны и забавны.

Обучающие игры

ПРО ДОЧЕК «А» И «Е», МИЗДВИЗДА И ПРОНУМЕРОВАННЫЕ МОРКОВКИ

Лева, Вячеслав и Екатерина Унжаковы

Если мальчик любит труд,
Тычет в книжку пальчик,
Про такого пишут тут:
Он хороший мальчик.
В. Маяковский

РЕШЕНИЕ ПРИНЯТО!

Наверное, существуют на свете трудолюбивые родители, ежедневно обучающие своего малыша чтению, письму и счету и получающие от этого удовольствие. И примерные дети, которые при виде папы или мамы, входящих в детскую с букварем в руках и педагогическим выражением на лице, радуются и спешат навстречу, а не прячутся за шкаф — нерадивые Папа и Мама искренне верят, что такие дети существуют. Родителям таких детей эта статья ни к чему. Да, изучивший вопрос Папа начинает здесь нудную песнь об обучающих компьютерных играх для детей. Каков материал — таковы и песни. Большинством разработчиков, видимо, движет родительский долг, а не вдохновение, поэтому, как правило, от детских компьютерных программ не приходится ожидать ни красивой графики, ни веселой легкости сюжета... Но хватит о грустном! Главное, что они — обучающие программы для детей — все-таки есть, и спасибо им уже за это!

С полгода назад спохватившиеся Папа и Мама и их Мальчик четырех лет решили: хватит жить растительной жизнью, надо читать, считать и вообще умственно развиваться! А не сидеть перед носом у пытающейся работать Мамы, изо всех сил стараясь успеть нажать несколько кнопочек — а следом, конечно, «энтер», иначе ведь нет должного эффекта. Если сделать так, чтобы своевольный Мальчик не тыкал пальчиком в клавиатуру, не в наших силах, пусть тычет его с пользой, пусть и у нас будет Хороший Мальчик! Вдруг в результате и книжки читать научится?

К изображению букв авторы «Гарфилда» подошли с любовью.

ПРОБЛЕМА ВЫБОРА

...В третий раз закинул он невод —
Пришел невод с одною рыбкой,
С не простою рыбкой — золотою.
(А.С. Пушкин)

Итак, решение принято, но оказалось, что найти источник информации о том, какие же игры выбрать, никак не удается. Все окружающие родители либо считали любые контакты детей с компьютером вселенским злом, либо не особо интересовались, во что именно играют их дети (а часто — и то, и другое вместе). Все известные Папе издания о компьютерных играх про детей не писали вовсе. Но дети — разве ж они не люди?! Очевидно, что есть игры плохие и хорошие, очень вредные и почти не вредные. А может, даже есть полезные? В результате кропотливого изучения вопроса мы отобрали следующие диски: «Гарфилд малышам. Учим буквы и слова», «Гарфилд малышам. Учимся считать», «Улица Сезам: Элмо готовит к школе», «Учитесь читать с Винни-Пухом», «Букварь с дядей Федором» и «Математика с дядей Федором».

И тут оказалось, что имеется два разных направления игр-обучалок, у каждого из которых свои плюсы и минусы, причем плюсы одного — это минусы другого.

ИДЕАЛ В ДВУХ ФЛАКОНАХ

Приделать бы к Наталкиной фигуре
Вот Людкин бы характер золотой...
И. Виноградский.
«Девочки и мальчики».

Серия обучающих программ «Гарфилд», если бы она вышла во времена Советской Империи, наверняка была бы благосклонно принята педагогической наукой, заслужила множество похвал и премий от различных педагогических инстанций. Она методологически грамотна, сделана в соответствии с наработками классических российских дошкольных и школьных методик. Материал продуман и выверен, точно сориентирован на определенный момент развития ребенка. Например, изучившего «Гарфилда» ребенка не смутить тем, что заглавные и строчные буквы порой совсем непохожи друг на друга — его методично обучили отыскивать и приводить буквочек-дочек «а» и «е» к их мамам «А» и «Е». Тема «буковки и циферки» охвачена полностью — ни убавить, ни прибавить. Но этот огромный плюс покоится на куче минусов:

- Картинки и звук однообразны и скучны.
- Голос, общающийся с малышом, нуден, однообразен в интонациях и не нравится ребенку.
- Почти все задания построены не в форме игр, а в виде довольно однообразных упражнений (определить, на какую букву начинается слово, соотнести слово с картинкой и т.д.).
- Почти нет мини-мультиков между упражнениями, позволяющих ребенку расслабиться и повеселиться.

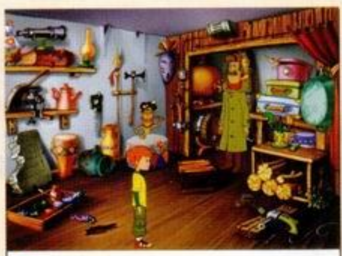
Вторая линия — это «Улица Сезам: Элмо готовит к школе» и «Учитесь читать с Винни-Пухом». Здесь, напротив, упор делается на развлекательной стороне. Картинки яркие и веселые, классная музыка. Актриса, которая озвучивала игру, явно имеет ключик к сердцу ребенка. Когда звучит искренний и совсем не механический голос: «Элмо считает тебя очень умным», Мальчику очень приятно. В игре масса милых и необходимых мелочей: оживают предметы, выскакивают птицы, а в награду за проделанную работу показывают мультяшные вставки. Мальчик и довольные Папа с Мамой неоднократно отыграли оба диска.

Но, увы, чтобы реально научить чему-то ребенка, «Улицу Сезам» стоит использовать только как дополнение к «Гарфилду». Если бы совместить усилие к умственной работе от «Гарфилда» с зарядом доброты и веселья «Улицы Сезам» и «Винни-Пуха», получилась бы идеальная игра, но много ли идеального мы видим вокруг? Впрочем, Мальчик не в обиде: он с удовольствием играет и в то, и в другое.

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ ...

— Мы принимаем вас в отряд!
— Но мы же не можем делать скворечники и маршировать?!
— Это не самое главное. Вы же столько хорошего сделали, а маршировать мы вас научим.
М/ф «Чебурашка»

Хотя попытки создать этот третий идеальный вариант тоже имеются. С огромным удовольствием наш начитанный Мальчик воспринял игру о Простоквашино — но только при первом знакомстве, пока радовался отлично нарисованным картинкам и возможности общения с уже любимыми к тому моменту героями. Изображение и звук и в самом деле много лучше, чем в остальных опробованных обучалках.



Вредный почтальон Печкин — копия мультяшного и поэтому бесконечно обаятелен, а вот дядю Федора зачем-то сделали поголливудски обезличенным.

Идея-то у игрушки хорошая — совместить линии «Гарфилда» и «Элмо», то есть и методично учить, и весело играть одновременно, да еще чтобы все было хорошего качества — художественная часть, цвета, звук. Но эта идея из-за неумелого исполнения осталась лишь в рекламе. Судите сами.

Неудачны задания, особенно — с цифрами. Например: надо отщелкать мышкой заданное количество раз. Очень скучно и бессмысленно, потому что считать щелчки нет никакой необходимости: как только щелкаешь последний раз, слышишь: «Спасибо, дядя Федор». Не учтен адресат игрушки: дошкольнику, который будет радостно щелкать девять пирожков, ни в жисть не перераспределить 18 литров. А второкласснику, который может справиться с комбинаторикой в пределах 20, считать до 9 уже совсем ни к чему...

Возможности иллюстраций не использованы: если бы бидон в 6 литров был в два раза больше, чем ведро в 3 литра, такая наглядность могла бы помочь ребенку освоить соотношения цифр. Но нет — размеры объектов сопоставления произвольные, например, циферки 2 и 7 изображены на двух одинаковых морковках — видимо, ребенка приучают к символичности мышления.

Техническое исполнение хромает. Например, в какую именно точку длинной лоханки коровы Мурки следует подносить правильно выбранную морковку, выяснить не удалось до сих пор. Иногда кладется, чаще — нет, а в чем закономерность — неизвестно. Ребенок, решив задачку в уме, долго тычет морковкой в корыто — а она не кладется. Пробует «неправильные» — тем более не кладутся... Все испробованы — ни одна не кладется. Ребенок в слезы: то ли он туп, то ли его обманывают, и тот, и другой вариант обиден.

Интерфейс, по сути, недружелюбен: когда ребенок, отчаявшись понять, что нужно от него бидоном и морковкам, хочет выйти из задачки «на улицу к Шарику», то дверку или хоть стрелочку ищет на картинке тщетно. Он снова

в слезах взывает к родителям: «Замуровали, демоны!» Оказывается, надо всего лишь нажать «Esc». Вот только ребенок пока владеет мышкой, но не клавиатурой!

Особенно трудно со звуковым сопровождением. Представьте: надо отыскать в комнате 33 буквы, и после каждой находки размеренный голос профессора Семина произносит: «Она хорошо спряталась, но ты ее обхитрил, дядя Федор». Продолжать играть, пока фраза не договорена до конца, нельзя. Значит, прослушать ее придется тридцать раз. Допустим, таких фраз две, но слушать каждую по 15 раз тоже совсем не хочется. А то, что все похвалы достаются не нашему маленькому мученику, а дяде Федору, тоже както обидно и мальчику, и родителям.

Несмотря на вышесказанное, все же есть в игре маленькие жемчужины, которые веселят ребенка и развивают в нем легкость и быстроту восприятия. Хороша стрельба по цифрам и морковкам, радует, что авторы попытались обратить внимание на чтение по слогам. Будем надеяться, что разработчики не остановятся и не бросят это нужное и полезное дело на полпути и порадуют детей продуманными методически и, несмотря на это, веселыми обучалками.

РЕЗУЛЬТАТ ВПОЛНЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ

Самое красивое в футболе — это результат на табло.

В. Лобановский

Каков результат? Через несколько месяцев взаимодействия с игрушками — минут по 20 примерно через день плюс, конечно, общение с незаменимыми Папой и Мамой на актуализованные игрушками темы — Мальчик:

- Умеет считать, пока только до десяти, но зато в пределах десяти свободно складывает и вычитает;
- Уверенно знает в лицо все цифры и буквы, вплоть до по-прежнему таинственных мягкого и твердого знаков;
- Умеет разбить слова на звуки и определить первую и последнюю буквы;
- Наконец, читает слова, но! — не содержащие йотированных букв и мягкого знака.

НО ПОЧИВАТЬ НА ЛАВРАХ РАНО

Потеряла буква Ю
Перекладинку свою.

Ю. Тувим

В этом «но» и есть главный недостаток обоих типов обучалок: на начальном этапе ребенка почему-то не учат читать слоги, не учат тому, что давным-давно придумано, например, в методике Н.А. Зайцева (помните — «кубики Зайцева?»). По гениальной прихоти русской графики половина наших гласных букв читаются то с Й, то без него. Например, Е звучит то как ЙЭ, то просто как Э (но смягчая предыдущий согласный). В ребенка же теперь прочно вбито представление о том, что читаются они всегда с Й. В итоге Мальчик без проблем может прочесть слова СЛОН, КРОКОДИЛ и даже ЗАЯЦ, но вот слова БЕЛКА и МЕДВЕДЬ у него никак не складываются во что-то привычное на слух: он читает «МЙЭДВЙЭД», и он совершенно прав — именно так его и учили. Надо переучивать! Но это не так сложно, самое трудное все же сделано.

Поэтому Папа и Мама решили не останавливаться на достигнутом и обучить Мальчика иностранному языку. Впрочем, они уже знают один способ сделать учебу забавной, интересной и подчас даже высвобождающей для них немного личного времени! Но придется им снова анализировать игровой рынок — на этот раз в поисках достойных «обучалок иностранным языкам».

ЮМОР

О РОЛИ ПРЕДОХРАНИТЕЛЕЙ В НАРОДНОМ ХОЗЯЙСТВЕ

Екатерина Унжакова

Лет пятнадцать назад, когда эпоха компьютерных игр только начиналась, их было мало, и мой тогда шестилетний сын под руководством восьмилетнего приятеля осваивал одну из первых версий эротической игрушки «Ларри». Я не возражала: эротика меня не пугала — мой Саша был от этих проблем очень далек, зато благодаря этой игрушке он без всяких усилий с моей стороны неожиданно начал читать по-английски. И вот однажды я наблюдала мужской разговор: Саша обсуждал компьютерные игры со взрослым родственником — программистом дядей Сережей.

Саша: А еще есть такая игрушка — «Ларри», знаешь?

Дядя Сережа (*немного напрягаясь*): Знаю.

Саша: Я в нее часто играю. А тебе она нравится?

Дядя Сережа: Я пару раз пробовал, но у меня Ларри почему-то в самом начале умирает.

Саша: А в каком месте?

Дядя Сережа (*тщательно подбирая слова*): Ну, он там в одном доме в одну комнату заходит, и в ней кровать посредине, а в кровати девушка сидит (*запинается и не знает, как рассказать дальше*)...

Саша (*перебивая слишком медлительного собеседника*): А, знаю, он в эту кровать ложится, но там места мало, они драться начинают — кому в ней спать, вся кровать трясется, крики такие, а потом вообще заставка черная, да?

Дядя Сережа (*с облегчением*): Ну да, примерно так. А потом Ларри встает, уходит и сразу умирает почему-то.

Саша: А, я понял, это ты предохранитель забыл купить!

Дядя Сережа (*заинтересованно*): Что-что?

Саша: Ну, помнишь, там в самом начале игры магазинчик есть, ты в него заходил?

Дядя Сережа (*смущенно*): Ну... да.

Саша: Так вот, в том магазинчике надо у продавца предохранитель попросить, тогда Ларри и не умрет, понятно?

Дядя Сережа: Теперь понятно, а я-то в том магазине только журнальчики покупал...

Ретро

автор: **Татьяна Оболенская**
консультант: **Саша Иванова**

Всем нам время от времени кажется, что раньше и вода была мокрее, и люди добрее... а какие раньше были игры! С какой любовью, с каким тщанием не тронутые жаждой наживы разработчики шлифовали каждый кадр и момент игры! Не то чтобы в этом совсем нет правды, но все же не будем забывать, что «сейчас» — это настоящий момент, а «раньше» — как минимум 20 лет тщательно спрессованного опыта компьютерных игр. И все же... есть жемчужинами игровой истории, которые мы не вправе забывать. И если как следует порыться на полках, наверняка обнаружится та самая коробочка, с которой связано столько воспоминаний.

Здесь мы будем говорить об играх, которые вышли в классики жанра и тех, кто скоро займет среди них свое место. А также о тех, кто по всем признакам должен был остаться в нашей памяти, но пал жертвой неудачного стечения обстоятельств.

В этот раз мы выбрали для вас не очень древнюю игру — «Конструктор мультфильмов: Новые Бременские». Ей всего пять лет от роду. Встретившись с ней случайно, мы так и не смогли от нее оторваться. Поэтому «отрываемся» до сих пор вместе с ней. Мультфильм «Бременские музыканты» — это само по себе завораживает, даже если его просто смотришь в который уже раз — игра же предлагает с ними, с теми самыми героями из мультфильма (а не страшными чужими персонажами под знакомыми именами, как это зачастую бывает) сделать свой собственный мультик.

Разрешается — все. Выбираем место действия, расставляем декорации, назначаем на роли персонажей мультфильма, задаем им действия... вам никогда не казалось, что жизнь героев могла сложиться по-другому или им не довелось пережить что-то очень важное? Все это можно поправить. Свет, камера, фантазия! Снимаем, монтируем, добавляем музыку, звуки, титры и смотрим... редкий взрослый не скажет ребенку: «Ну-ка пусти, дай я тоже попробую». И через 20 минут уже чувствуешь себя состоявшимся аниматором.

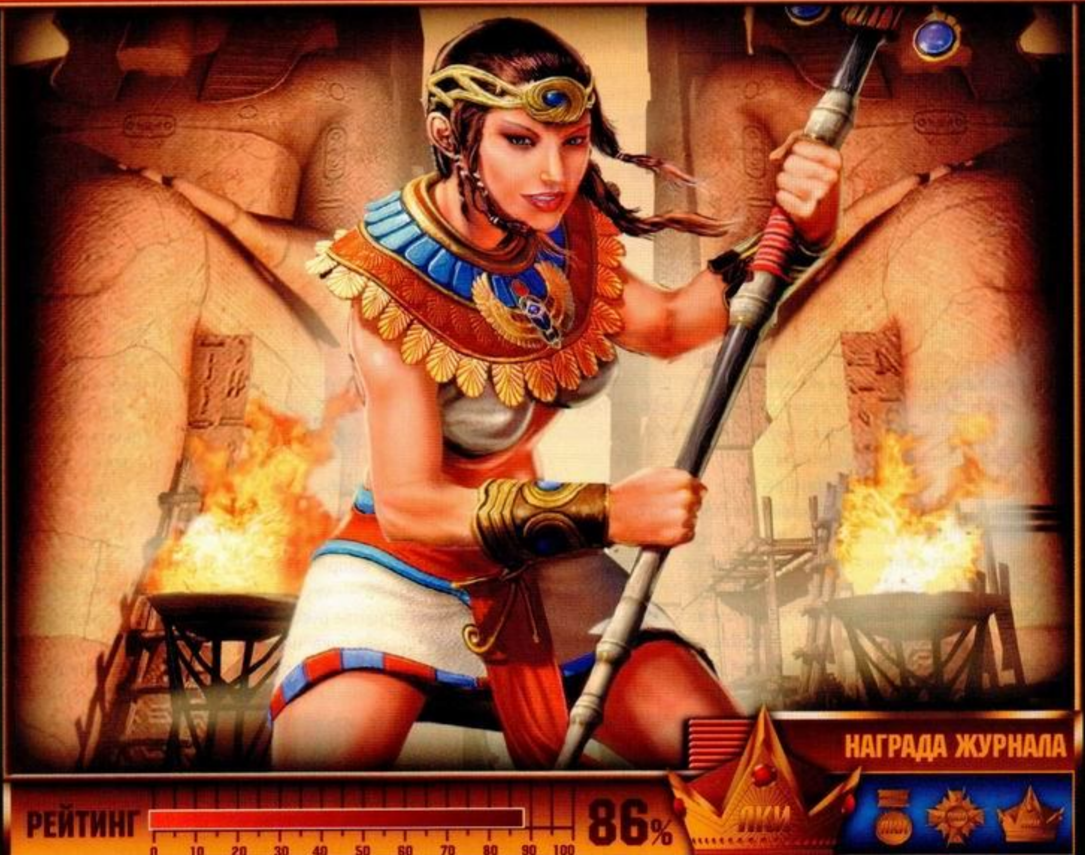
Если со временем вам захочется новых ощущений, можно импортировать персонажей и объектов из предыдущих выпусков конструктора: Бабу-Ягу или Кота в сапогах. Есть и более поздняя версия — «Незнайка на Луне». Была и попытка чисто коммерческого проекта «Незнайка и Баррабасс» — по мотивам одноименного мультфильма — как большинство подобного рода проектов, откровенно неудачная. Впрочем, и в ней была своя изюминка — разработчики ввели возможность озвучивать героев своим голосом и создавать красочные комиксы на базе мультфильма. Распечатали — получилась книжка. Вот мы уже и издатели!

А сейчас готовится Конструктор мультиков и комиксов «Мои любимые герои», там собрано столько разных персонажей, что не сразу и сообразишь, что с ними делать. Но «Новых Бременских» мы все равно любим больше всех. Честно говоря, не знаю, можно ли их еще найти в продаже — но если проявить любознательность, наверняка у знакомых обнаружится коробочка с хорошо знакомым квинтетом на обложке. Не дайте своей любознательности на этом остановиться.

Между прочим, бывают еще и конструкторы детских игр, но об этом както-нибудь в другой раз.

А в следующий раз — для контраста — мы прыгнем на много лет назад, когда вода была значительно мокрее, и расскажем про одну из тех игр, что переводил Андрей Ленский. Нет, любим мы их, конечно, не только за это, просто у него росли дети, тянули ладошки к клавиатуре, и он очень хотел, чтоб они играли в хорошие игры.

ДМИТРИЙ ТЭЛЭРИ, АЛЕКСАНДР БАБУЛИН



ЖАНР
боевик от третьего лица с элементами RPG
РАЗРАБОТЧИКИ
Iron Lore Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
В РОССИИ
Бука
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Diablo 2, Sacred, Магия Крови
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 1,8 GHz, 512 Mb, video 64 Mb
Рекомендуется – 3,0 GHz, 1 Gb, video 128 Mb
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет, локальная сеть
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD или 4 CD
АДРЕС В СЕТИ
www.titanquestgame.com

РЕЙТИНГ 86%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Titan Quest

- Сюжет игры
- Описание мира
- Все классы
- Все умения
- Предметы

Все находится во власти богов, мудрецы — друзья богов; но у друзей все общее; следовательно, все на свете принадлежит мудрецам.

Диоген

Ни одна вещь не возникает беспричинно, но все возникает на каком-нибудь основании и в силу необходимости.

Демокрит

Давно известен секрет, который позволит игре надолго задержаться в умах игроков и на жестких дисках их компьютеров. И он очень прост — наличие редактора, который своей доступностью подкупит каждого интересующегося, а глобальностью возможностей позволит создавать свои проекты и дополнения, не уступающие оригинальной игре. У Titan Quest с этим все хорошо — присутствует глобальный редактор уровней, монстров и NPC, позволяющий воплотить на его основе практически любой сюжет, неважно, исторический он будет или фантастический. Впрочем, мы забыли про многопользовательский режим — вторую причину долгосрочной любви к игре. В этой игре он гениально прост — совместные прохождения и дуэли. И то, и другое открывает новые грани игры, показывая ее во всей красе.

Но все это — «ум» игры, а встречают, как известно, «по одежке». Так что начнем ad ovo, с яйца.

ТРАГИКИ И КОМИКИ

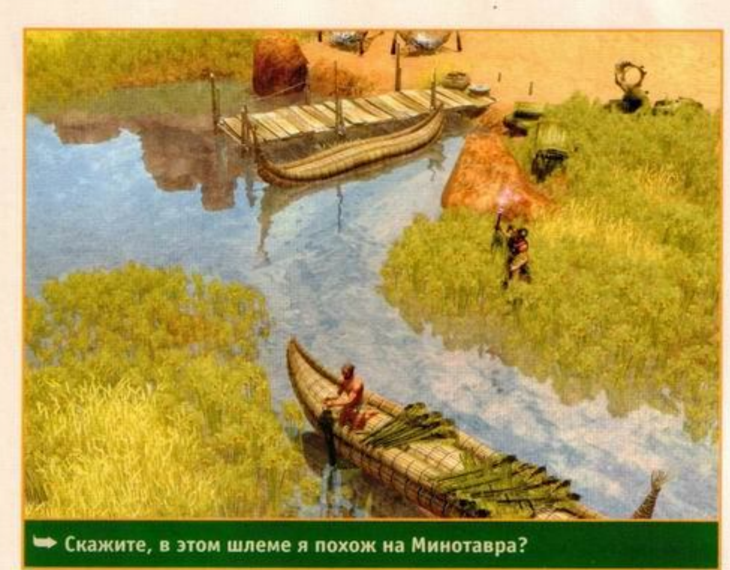
...Стоглавое чудовище — Тифона,
Рожденного землей. На всех богов
Восстал он: шип и свист из челюстей
Грозил престолу Зевса, а из глаз
Сверкал огонь неистовой Горгоны...

Эсхил
«Прикованный Прометей»

Предыстория игрового мира достаточно коротка, что удивительно для игры, базирующейся на мифах Греции, Египта, Месопотамии и Китая. Начнем, пожалуй:

...Как вы все прекрасно знаете, от Земли-Геи и Неба-Урана родились 12 титанов обоего пола. Младший и хитрейший из них — Крон — восстал против отца, низверг его и стал править. А чтобы никто не покусился на его трон, детей своих он съедал. Однако одному из них — Зевсу — удалось спастись. Впоследствии он вернулся, освободил своих братьев и сестер, которые стали богами-олимпийцами, и поднял восстание против родителей-титанов. В войне ему помогли циклопы и сторукие великаны-гекатонхейры, позже ставшие стражами титанов в вечной тьме Тартара. Затем разгневанная Земля родила чудовище Тифона с сотней драконьих голов. От него произошло множество жутких тварей, но Зевс победил и его,

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ	
W	Сменить вооружение
C	Окно персонажа
S	Окно умений
Q	Окно заданий
M	Окно карты
1-0	Быстрая ячейка от 1 до 10
D	Бросить вещь
Z	Показать все вещи
Alt	Не показывать сломанные вещи
X	Не показывать обычные вещи
Down	Следующее умение
Up	Предыдущее умение
Num 1	Максимальное приближение
Num 3	Максимальное отдаление
Num 2	Камера по умолчанию
Num 0	Отцентровать карту
L	Активировать портал
R	Выпить эликсир жизни
E	Выпить эликсир маны
Wheel Up	Приблизить
Wheel Down	Отдалить
Shift	Стационарная атака
T	Окно чата
P	Окно команды
G	Игровое меню
H	Окно помощи
Space	Пауза



Скажите, в этом шлеме я похож на Минотавра?

привалив горой Этна, отчего та стала вулканом.

Долгое время олимпийцы жили спокойно, пожиная плоды людской любви и почтения. Лишь раз был нарушен их покой, когда титан Прометей сбежал из подземной тюрьмы и, похитив огонь с Олимпа, отдал его людям. (*Отсюда, собственно, и начинается сюжет*)

Видимо, дурной пример заразителен, и спустя века на побег решились другие титаны. История умалчивает, как им удалось обойти гекатонхейров, но факт остается фактом — титаны вырвались на свободу, и началась вакханалия, причем без Вакха и в космических масштабах: озорные сатиры и кентавры превратились в форменных зверей, отовсюду полезли ожившие мертвецы, ящеры, крысолюди, медузы-горгоны...

Но самое страшное — кто-то догадался откопать Тифона, и тот вновь начал чадить на весь мир. Боги-олимпийцы не смогли сами справиться с новой напастью, и им понадобились герои. Одним из них станем мы.

На пути к Олимпу нас ждут и Греция, и Египет, и Вавилон, и даже далекий-далекий Китай. Все это расстояние мы преодолеем пешком, по пути уничтожив тысячи приспешников титанов, и наконец вернемся к Олимпу, поговорим с Зевсом и *убьем* Тифона. И неважно, что даже Зевсу этого не удалось совершить, — наше дело подневольное.

Но не стоит вешать нос, дорога будет крайне увлекательна — и не смотрите, что линейна.

ГЕРОИ ДРЕВНЕГО МИРА

Вижу, дитя, по словам, что твоя благородна порода!..

Гомер

Так, сюжет у нас есть. Для хорошей пьесы нам теперь необходимо найти актера на главную роль. Нажмем же «Новая игра» и станем выбирать: имя, пол, цвет платья? Совершенно неважно, имеет чисто эстетическую ценность. Листаем дальше!

Вот перед нами Хелос, греческая деревенька, и здесь мы можем, нажав клавишу ***C***, разглядеть свое альтер эго и прилагающийся к нему инвентарь, «куклу» и паспорт. Что же они значат?

ПЕРВИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ (PRIMARY STATS)

Атрибуты (Attributes)

➤ Запас здоровья (*Health*) — показывает, сколько раз еще нужно ударить героя, чтобы он отправился перерождаться.

➤ Запас маны (*Energy*) — показывает, сколько можно еще накопить. Если героя бьют, может уменьшаться.

➤ Сила (*Strength*) — от нее зависит величина наносимого урона оружием ближнего боя и возможность пользоваться тяжелыми доспехами и вооружением.

➤ Интеллект (*Intelligence*) — от него зависит величина наносимого урона магией элементов и скорость регенерации маны.

➤ Ловкость (*Dexterity*) — от нее зависят способности к нападению, к обороне, величина наносимого пронзающего урона и возможность пользоваться стрелковым оружием.

Устойчивость (Resistances)

➤ Устойчивость к огню (*Fire Resistance*) — какое количество % повреждения от огня будет предотвращено.

➤ Устойчивость к холоду (*Cold Resistance*) — какое количество % повреждения от холода будет предотвращено.

➤ Устойчивость к яду (*Poison Resistance*) — какое количество % повреждения от яда будет предотвращено.

➤ Устойчивость к молниям (*Lightning Resistance*) — какое количество % повреждения от молнии будет предотвращено.

➤ Устойчивость к пронзающим ударам (*Pierce Resistance*) — какое количество % повреждения от пронзающего удара будет предотвращено.

Нападение (Offensive)

➤ Средний урон (*Average Damage*) — показывает усредненный урон, наносимый за один удар.

➤ Скорость атаки (*Attack Speed*) — показывает, какое количество ударов может нанести персонаж в секунду, измеряется в %. Зависит от навыков и экипировки.

➤ Урон в секунду (*Damage Per Second*) — ***DPS*** — это основной параметр, которым «меряются» между собой и воители, и кудесники.

■ ЭТО СОВЕТ: обязательно смотрите на скорость своего оружия, она может быть Very Fast, Fast, Average, Slow и Very Slow. Порой быстрый ножичек с номинально небольшим уроном может дать DPS больше, чем хорошая, но ме-е-едленная палица.

Защита (Defensive)

➤ Суммарная броня (*Combined Armor*) — количество навешанной на персонажа брони. Позволяет безболезненно переносить определенное количество повреждений.

➤ Блок (*Block*) — шанс заблокировать удар противника, зависит от щита и измеряется в %.

➤ Блокируемый урон (*Damage Blocked*) — количество урона, которое будет предотвращено при удачном блоке.

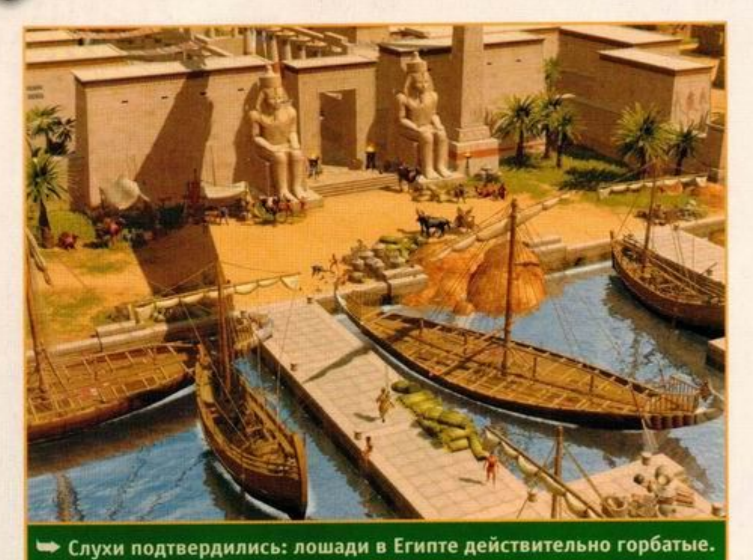
ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ (SECONDARY STATS)

Вторичные сопротивления (Secondary Resistances)

➤ Устойчивость к кровотечению (Bleeding Resistance) — какое количество % повреждения от атак, вызывающих кровотечение, будет предотвращено.

➤ Выносливость (*Vitality Resistance*) — какое количество % повреждения от атак, направленных на под-

Подходи, покупай! Бутылка синяя! Бутылка красная! Все свежее!



Слухи подтвердились: лошади в Египте действительно горбатые.

рыв выносливости или откачивание жизни, будет предотвращено.

➤ Энергетика (*Energy Resistance*) — какое количество % повреждения от атак, направленных на подрыв Энергетики или откачивание маны, будет предотвращено.

➤ Устойчивость к Ошеломлению (*Stun Resistance*) — на какое количество % от общей длительности будет уменьшена длительность Ошеломления (оглушенный персонаж не может атаковать).

➤ Устойчивость к Разрушению (*Disruption Resistance*) — на какое количество % от общей длительности будет уменьшена длительность действия атак Разрушения («разрушенный» персонаж не может атаковать).

Прочее (Others)

➤ Регенерация здоровья (*Health Regeneration*) — количество единиц жизни, восстанавливающееся в течение секунды.

➤ Регенерация маны (*Energy Regeneration*) — количество единиц маны, восстанавливающееся в течение секунды

➤ Способность к нападению (*Offensive ability*) — показывает ваш шанс попасть по цели, а также возможность нанести критический удар.

➤ Способность к обороне (*Defensive ability*) — показывает ваш шанс уклониться от попадания, а также возможность избежать критического удара.

➤ Скорость колдовства (*Cast Speed*) — время, необходимое на сотворение заклинания, в % от нормы.

➤ Скорость бега (*Run Speed*) — скорость бега персонажа в % от нормы.

➤ Самый сильный монстр (*Greatest Monster Killed*) — побежденный персонажем.

➤ Монстров убито (*Monsters Killed*) — суммарно персонажем и его помощниками.

➤ Самый большой урон (*Greatest Damage Dealt*) — сделанный единовременно.

➤ Время (*Elapsed Time*) — затраченное на игру.

➤ Количество смертей (*Total Deaths*) — и возрождений персонажа за всю игру.

Становясь опытнее

С каждым побежденным противником и каждым выполненным квестом растет ваш уровень опытности. Зеленая полоска внизу показывает, как много осталось спасителю всего мира до следующей планки своей карьеры.

ЭТО СОВЕТ: призванные существа не получают опыт, а целиком передают его своему повелителю. Так что не стесняйтесь и поскорее вызывайте себе напарника. Это позволяет почти любая дисциплина, а пригодится друг вам не раз и не два. То прикрыться, как щитом, то от погони оторваться...

С получением уровня у героя ничего не повышается автоматически. Он получает 2 очка атрибутов (Attribute points) и 3 очка навыков (Skill points). Очки атрибутов можно в любом количестве вложить в силу, интеллект или ловкость, что увеличит соответствующий атрибут на 4 пункта за каждое вложенное AP. Если их вкладывать в здоровье или ману, то их запас увеличится на 16 пунктов аналогично.

Потратив же 1 SP, можно прокачать любой доступный навык на одну единицу.

Но прежде чем растить себе навыки, надо разобраться, что к чему. Итак...

ДИСЦИПЛИНЫ

Прекрасное постигается путем изучения и больших усилий, дурное усваивается само собой, без труда.

Демокрит

Достигнув долгожданного 2 уровня, мы получаем возможность выбрать себе первую дисциплину. Подходить к выбору стоит осторожно, ведь у последователя каждого мастерства кардинально различается принцип игры. С этого момента мы получаем один из базовых 8 классов (по количеству дисциплин), а на 8 уровне опытности мы получим возможность изучить вторую и последнюю дисциплину, после чего наш альтер эго утвердится уже в одном из продвинутых 28 классов, получившихся из сочетания 2 дисциплин.

Внутри каждой дисциплины можно изучать различные навыки/ауры/заклинания или же повышать основной навык (*Base Skill*). Увеличивать его можно до 32, и каждый его уровень будет повышать классовые атрибуты, а также открывать доступ к прочим навыкам/аурам/заклинаниям. Они тоже могут изучаться неоднократно, но при этом увеличивается только действие конкретно этой ветви навыков (как правило их 2-3), никак не затрагивая остальное.

Например, выбрав дисциплину Магия Природы и подняв основной навык Природы с 0 до 1, мы получим к атрибутам: +2 интеллекта, +1 ловкости, +21 единица здоровья и +10 единиц маны, а также доступ к навыкам: **Regrowth (1)** и **Call of the Wild (1)**. Здесь и далее в скобочках рядом с названием навыка указано количество очков, которое необходимо иметь в основном навыке, если вы захотите учить.

Количество возможный стратегий не поддается исчислению, а если еще учесть, что умения разных персонажей можно как угодно комбинировать в одной партии, то мы получаем поистине безграничные возможности!

МАСТЕРСТВО НАПАДЕНИЯ (WARFARE MASTERY)

Warrior превосходит всех по количеству наносимого физического урона, но платит за это ухудшением защиты. С повышением мастерства Воитель может научиться наносить повреждения нескольким противникам сразу.

Область применения его навыков — ближний бой. Тренировками Воитель повышает свое владение мечом, топором и булавой, навык атаки с обеих рук и другие методы нападения.

Base Skill (0-32)
Обеспечивает необходимое физическое развитие и знание нужных боевых техник, позволяющих добиться многого в воинских искусствах. Увеличивает силу, ловкость и здоровье.

Battle Rage (1)
Каждое попадание противника по вам может вызвать у вас приступ **Battle Rage**, что даст плюс к урону и увеличит атакующее умение на короткий период времени.

Weapon Training (1)
Годы тренировок с мечом, топором и дубиной позволяют вам атаковать быстрее и резче реагировать на атаки врагов.

Onslaught (1)
Когда вы используете атаку «по умолчанию», **Onslaught** повышает наносимый вами урон с каждой последовательно отнятой у врага единицей здоровья. Сила **Onslaught** быстро рассеивается, если не атаковать. Заменяет базовую атаку.

War Horn (4)
Победоносный звук вашего боевого рога на время ошеломляет противников

Dodge Attack (4)
Даже в самой крепкой броне есть уязвимые места. Лучший способ выжить — не дать противнику найти их.

Dual Wield (4)
Умение эффективно пользоваться двумя видами оружия.

Ignore Pain (4)
Полная концентрация на битве позволяет вам игнорировать физическое и проникающее повреждение.

Crushing Blow (10)
Повышает шанс на критическую атаку с увеличенным уроном при **Battle Rage**.

Теперь-то я знаю, как выглядела древнегреческая мельница.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Руководитель и главный дизайнер игры Titan Quest — Брайан Салливан, который еще в начале 90-х годов основал компанию Ensemble Studios. Именно в ней увидела свет достославная игра Age of Empires, ныне широко известная и почитаемая. Брайан даже получил за нее награду «Лучший игровой дизайн»-98 на Game Developers Conference. Однако его любимым детищем была и остается игра Age of Mythology, из которой он черпал вдохновение, решившись взять эпизоды реальной истории древнего мира, добавить немного мистики, жутких монстров и магию — и получить в результате оригинальную и увлекательную ролевую игру!

Несмотря на то, что Iron Lore совсем молодая игровая студия, в ней нашли себя люди, работавшие над Asheron's Call, и выходцы из компании Blizzard, так что впереди их наверняка ждут успех и создание новых шедевров!

Hew (10)
Наносимый при использовании умения **Dual Wield** урон увеличивается на 50%

War Wind (10)
Воитель сражается, крутясь на месте волчком и поражая до 4 целей одновременно.

Battle Standard (10)
Вызов боевого знамени — у всех союзников увеличиваются атакующее умение и поглощение урона.

Cross Cut (16)
Умение **Dual Wield** позволяет наносить урон сразу двум противникам.

Hamstring (16)
Атака, нацеленная на ноги врага, временно уменьшает его обороноспособность и скорость передвижения.

Lacerate (24)
Добавляет дополнительное повреждение к **War Wind**. Требуется, чтобы в руке воина был либо топор, либо меч.

Triumph (24)
Видя неизбежность вашего триумфа, враги теряют надежду, и сила их атак падает.

Doom Horn (24)
Звук вашего **War Horn** сулит гибель врагам, пугая их и понижая способность к защите.

Counter Attack (24)
Дает шанс на контратаку при нанесенном врагом уроне во время **Battle Rage.**

Tumult (32)
При использовании техники **Dual Wield** можно поразить до трех противников одновременно

Ardor (32)
Более сильная и быстрая атака, увеличивается скорость движения.

Ancestral Horn (32)
Зов древней реликвии вызывает на поле брани призраки героев прошлого с Елисейских полей для еще одной битвы.

Интересно, кто придумал заваливать родовой тотем остатками обеда?

МАСТЕРСТВО ЗАЩИТЫ (DEFENSE MASTERY)

Defender делает основной упор на выживание в боях, из-за чего он не очень-то блещет в сфере наступательных умений. Многие навыки направлены на то, чтобы использовать щит в качестве оружия, а также чтобы отклонять атаки врагов и калечить их в ответ.

Тренирующийся в мастерстве Обороны персонаж сможет лучше парировать атаки обычным оружием, более эффективно использовать щиты и броню и быстрее оправляться от повреждений.

Base Skill (0-32)
Обеспечивает силу духа и физическое развитие, необходимые для защиты как себя, так и других. Растит силу, ловкость и запас здоровья.

Concussive Blow (1)
Дает шанс ошеломить противника при ударе и увеличивает продолжительность ошеломления при атаке дубиной.

Battle Awareness (1)
Дает ауру, позволяющую вам и ближайшим союзникам защищаться более эффективно.

Batter (1)
Атака щитом. Наносит повреждение и замедляет противника.

Armor Handling (1)
Снижает требования к доспехам, давая возможность использовать более тяжелую броню, чем позволяют навыки.

Adrenaline (4)
Каждый вражеский удар может вызвать прилив адреналина, увеличивающий вашу регенерацию.

Rally (4)
Звук вашего рога помогает союзникам регенерировать выносливость.

Quick Recovery (4)
В течение короткого времени возрастает навык владения щитом, позволяя с огромной скоростью блокировать сразу несколько атак.

Shield Smash (4)
Техника боя, при которой повреждения наносятся и оружием, и щитом.

Resilience (10)
Увеличивает частоту использования **Adrenaline.**

Focus (10)
Улучшает реакцию, увеличивая шанс успешно блокировать вражескую атаку.

Shield Charge (10)
Удар по врагу щитом с разбега, ошеломляющий и наносящий дополнительный урон.

Inspiration (16)
Частично восстанавливает потерянную союзниками энергию, позволяя им продолжить битву.

Rend Armor (16)
Увеличивает эффективность **Batter**, позволяя атаковать до трех противников одновременно.

Disable (16)
Техника борьбы, которая использует щит, чтобы сбить противника с ног или хотя бы лишить его равновесия.

Defensive Reaction (24)
Увеличивает урон и скорость атаки при использовании умения **Adrenaline.**

Iron Will (24)
Аура дарует всем союзникам увеличенную защиту и сопротивляемость.

Disruption (24)
Увеличивает шокирующий эффект **Shield Charge**, не давая врагам использовать их умения.

Defiance (32)
Определенный процент нанесенного вам урона возвращается врагу в течение короткого времени после использования **Rally.**

Colossus Form (32)
Вы принимаете форму Колосса, грандиозностью подобного башне.

Pulverize (32)
Техника борьбы с использованием щита, при которой вы атакуете сразу нескольких врагов, пробивая их строй.

➥ И тут никого нет?! Где ж вы все попрятались?

МАСТЕРСТВО ОХОТЫ (HUNTING MASTERY)

***Hunter** — мастер в использовании луков и копий. Его проникающие всюду стрелы пробьют любую броню и найдут свою цель даже в толпе противников. Однако для успешности своих действий Охотнику нужно постоянно двигаться и соблюдать дистанцию.*

Искусство охоты появилось задолго до цивилизованных времен для добычи пропитания и для спортивных состязаний. Однако сейчас оно используется для борьбы с приспешниками Титанов, которые опасней любого хищника.

Base Skill (0-32)

Воспитывает в своем хозяине ум и реакцию хищника, необходимые для охоты. Увеличивает силу, ловкость и запас здоровья.

Ensnare (1)

Окутывает ноги врага сетью, которая мешает ему двигаться, но не мешает атаковать, если вы в пределах его досягаемости.

Take Down (1)

Грубые толчки копьем наносит увеличенный урон врагу.

Wood Lore (1)

Увеличенное мастерство в обращении с луком и копьем. Годы, проведенные в джунглях, дают знать о себе.

Marksmanship (4)

Позволяет пускать вместо обычных огненные стрелы, которые летят быстрее и наносят увеличенный урон. Заменяет базовую атаку.

Art of the Hunt (4)

Богатый охотничий опыт дает преимущество при встрече с потенциальной добычей — существами классов Animals и Beastmen.

Herbal Remedy (4)

Умение создавать лечебные зелья из растений, которые можно найти в путешествиях. Лечит от яда и ускоряет заживление ран.

Barbed Netting (10)

Сеть **Ensnare** получает колючки, которые наносят противнику кровоточащие раны.

Call of the Hunt (10)

Увеличивает скорость атак и повреждение, наносимое Beasts и Beastmen.

Eviscerate (10)

Позволяет находить слабые места и наносить кровоточащие раны врагам.

Monster Lure (10)

Приманка, привлекающая внимание ближайших монстров.

Study Prey (16)

Стрелковые повреждения возрастают за счет использования слабых мест противника.

Puncture Shot Arrows (16)

Стрелы бьют навылет, поражая таким образом сразу несколько целей.

Gouge (16)

При использовании копья либо лука наносятся глубокие раны, приводящие к продолжительному кровотечению.

Find Cover (16)

Вы можете использовать укрытия, избегая лишних повреждений, но при этом не прекращая атаки.

Exploit Weakness (24)

Использование слабостей врагов — увеличение повреждений от выстрелов.

Trail Blazing (24)

Дает охотникам силы для неустанного преследования добычи, так что даже самый густой кустарник не может замедлить погоню.

Detonate (24)

Приманка становится взрывоопасной. Для взрыва необходим полный запас энергии.

Flush Out (32)

Заставляет врагов открыться, что делает их более уязвимыми.

Scatter Shot Arrows (32)

Наконечник стрелы становится разрывным, при контакте разлетающимся во всех направлениях на множество осколков.

Volley (32)

Ускоряет атаку копьем либо луком в три раза.

МАСТЕРСТВО СКРЫТНОСТИ (ROGUE MASTERY)

***Rogue** непревзойден в искусстве расправляться с одинокими врагами. После его атак противникам достаются отравленные и кровоточащие раны. Для Бродяг лучше всего подходит тактика hit-and-run, вследствие чего им приходится быть максимально изощренными при столкновениях с большими группами врагов.*

Искусство обмана по праву является вотчиной убийц и воров, ведь в борьбе за выживание цель оправдывает средства. Боевой стиль вора сосредотачивается на быстрых атаках, которые являются смертельными для большинства противников. Свои смертоносные способности Бродяги усиливают за счет изучения различных отрав и познаний в человеческой анатомии.

➥ Хороший гоплит — мертвый гоплит! Дважды мертвый... Может, уже трижды...

Base Skill (0-32)

Дает необходимую физическую подготовку и секретные знания, для того чтобы стать удачливым вором. Увеличивает интеллект, ловкость и здоровье.

Calculated Strike (1)

Вместо одного удара вы получаете возможность нанести несколько за то же время. Заменяет базовую атаку.

Blade Honing (1)

Дает увеличенное повреждение клинкам мечей или копий у вас и у ваших соратников.

Envenom Weapon (1)

Добавляет урон ядом к атаке.

Throwing Knife (4)

Бросает нож во врага, вызывая у него кровотечение, которое некоторое время наносит ему урон.

Disarm Traps (4)

Дает возможность обезвреживать ловушки.

Nightshade (4)

Позволяет зараженному оружию замедлять оппонентов. Действует при активированном **Envenom Weapon.**

Flash Powder (4)

Вспыхивающий порошок, ослепляющий и дезориентирующий врагов.

Lucky Hit (10)

Дает шанс попасть в незащищенное броней место, причинив гораздо большее повреждение при активированном **Calculated Strike.**

Open Wound (10)

Дает шанс нанести кровоточащую рану, наносящую урон еще некоторое время после атаки. Возможно при использовании меча, копья, лука и топора.

Lay Trap (10)

Создает ловушку-самострел.

Poison Gas Bomb (10)

Бомба, пускающая ядовитое облако. Вызывает замешательство, панику и ослабление защиты от дистанционных атак.

Lethal Strike (16)

Нанесение одного убийственной силы удара с сильно увеличенными повреждениями.

Rapid Construction (16)

Уменьшает время на подготовку к постановке новой ловушки

Toxin Distillation (16)

Увеличение силы и продолжительности действия яда.

Anatomy (24)

Знание анатомии повышает шанс нанести кровоточащую рану и увеличенное повреждение.

Mandrake (24)

Дает шанс при удачной атаке ядом привести противника в замешательство.

Shrapnel (24)

Добавляет в **Poison Gas Bomb** шрапнель.

Mortal Wound (32)

Добавляет к любой атаке урон ядом и наносит кровоточащие раны.

Flurry of Knives (32)

Позволяет кидать несколько ножей. Увеличенный проникающий урон.

Improved Firing Mechanism (32)

Модифицированная **Bolt Trap**. Увеличено количество выпускаемых болтов.

МАГИЯ ВЕТРА И МОЛНИЙ (STORM MASTERY)

Stormcaller превосходно умеет вызывать молнии и снежные бури, расправляясь с небольшими группами врагов. Да, его защита слаба, но зато он может замораживать и ошеломлять своих противников, а затем добивать смертоносным гневом Небес.

Посвятив себя служению небожителям, Заклинатели Шторма учатся управлять молниями, проектировать град и направлять арктические ветры. Помимо стремительных атак Магия Ветра и Молний припасла еще несколько эффективных способов самозащиты.

Base Skill (0-32)
Позволяет магу контролировать погодные явления. Увеличивает интеллект, ловкость, запас здоровья и маны.

Ice Shard (1)
Бросает ледяную звезду в противника, причиняя ему урон холодом и замедляя его движение.

Storm Nimbus (1)
Когда это умение активно, вы получаете силу Шторма, добавляющую к атакам урон холодом и молнией.

Spell Breaker (4)
Импульс энергии, снимающий полезные наговоры с противников и вредные — с союзников.

Thunderball (4)
Создает энергетический шар, который в радиусе своего взрыва ошеломляет противников и наносит им урон.

Heart of Frost (4)
Когда **Storm Nimbus** активен, воздух вокруг вас становится холодным и все атаки противника замедляются.

Spell Shock (10)
Наносит урон энергией и мешает применять свои умения вражеским магам при запущенном **Spell Breaker**.

Velocity (10)
Увеличивает скорость и урон от **Ice Shard**. Дает осколкам шанс продолжить полет и после попадания в цель.

Squall (10)
Создает воздушный шторм вокруг противника, уменьшающий точность его атак.

Freezing Blast (10)
Заковывает противника в лед, мешая ему двигаться, но уменьшает эффективность ваших атак в его сторону.

Lightning Bolt (16)
Атакующее молнией заклинание.

Concussive Blast (16)
Увеличивает радиус и урон **Thunderball**.

Obscured Visibility (16)
Еще больше уменьшает видимость внутри **Squall**.

Static Charge (16)
Дает возможность ответного урона при атаке противника при активированном **Storm Nimbus**.

Energy Shield (16)
Создает энергетический щит, поглощающий все элементальные атаки.

Torrent (24)
Увеличивает количество осколков **Ice Shard**, превращая его в беспрерывный поток.

Summon Wisp (24)
Призывает **Storm Wisp**

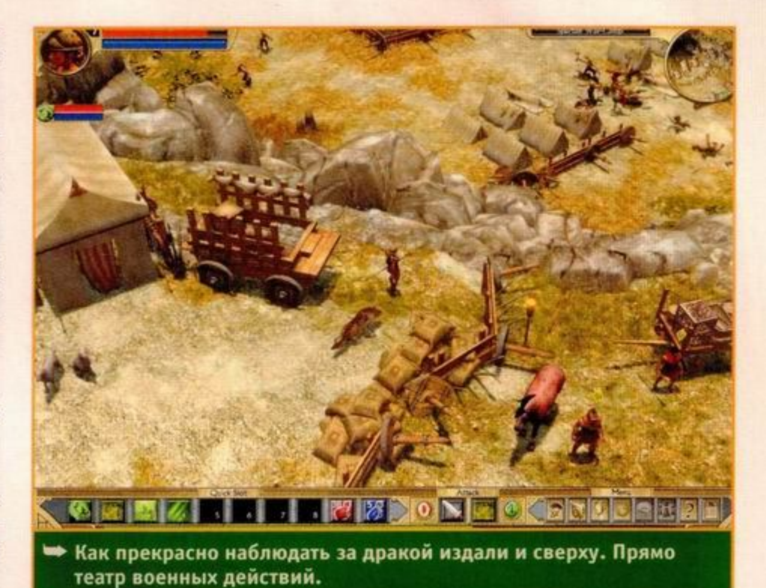
Storm Surge (24)
Когда активно, каждый удар имеет шанс высвободить шквал энергии шторма.

Chain Lightning (32)
Заклинание **Lightning Bolt** бьет нескольких противников сразу.

Eye of the Storm (32)
Использование этого умения приведет к увеличению урона молнией и холодом для всех союзников и даст защиту от урона молниями и холодом.

Reflection (32)
Дает **Energy Shield** способность отражать урон обратно противникам.

➡ Налетело-то, налетело!



➡ Как прекрасно наблюдать за дракой издали и сверху. Прямо театр военных действий.

МАГИЯ ПОДЗЕМНОГО ОГНЯ (EARTH MASTERY)

Pyromancer, знаток множества заклятий, способен обрушивать на головы врагам огонь и разверзать землю под их ногами. Сокровенные познания в Магии Земли позволяют ему призывать Элементаля, способного в одиночку расправиться с толпой противников.

Постигая секреты бога-кузнеца Гефеста, почувствуйте дух камня и пламени. Именем Земных Недр заставьте меч в ваших руках пламенеть, а камни — врезаться в ряды противников. Установите духовную связь с Элементалем и устройте массовые разрушения на своем пути. Помните только, что Пиромансер силен в атаке, однако практически не защищен.

Base Skill (0-32)
Тренировка разума и духа древними техниками, которые дадут вам возможность получать силы из камня и огня.

Earth Enchantment (1)
Заряжает ваше оружие и оружие соратников силой камня и огня.

Flame Surge (1)
Три языка пламени уничтожают все, находящееся рядом с магом.

Brimstone (4)
Добавляет физический урон к атакам и повышает шанс нанесения критического огненного повреждения при атаках под **Earth Enchantment**.

Heat Shield (4)
Накладывает щит, поглощающий огненный урон.

Ring of Flame (4)
На время окружает вас огненным кругом, поджигающим ваших врагов.

Volcanic Orb (4)
Накладывает горящий шар, который взрывается среди врагов и причиняет им физический урон, повреждая всех в небольшом радиусе.

Stone Form (10)
Превращает вас в камень, что повышает регенерацию, но препятствует движению.

Summon Core Dweller (10)
Вызывает на поле битвы защитника из глубин Земли.

Barrage (10)
Уменьшает время перезарядки и затраты энергии на **Flame Surge**.

Stone Skin (16)
Временная броня, повышает устойчивость к физическим и огненным повреждениям.

Inner Fire (16)
Увеличивает скорость **Core Dweller** и добавляет огненный урон к его атакам.

Soften Metal (16)
Добавляет жару к **Ring of Flame**, что размягчает металл на вражеской броне и оружии, уменьшая их эффективность.

Conflagration (16)
Увеличивает радиус **Volcanic Orb** и добавляет урон от пламени, поджигая врагов.

Molten Rock (24)
Добавляет урон огнем в **Stone Form**.

Wildfire (24)
Позволяет **Core Dweller** поджигать нескольких врагов.

Flame Arch (24)
Увеличивает урон и количество языков пламени у **Flame Surge**.

Fragmentation (24)
Добавляет в **Volcanic Orb** куски камня, разлетающиеся при взрыве и наносящие дополнительный физический урон.

После битвы каждый развлекает себя как может: кто-то ест трупы, кто-то жжет мишени.

Прокляну, наведу порчу. На каждого клиента. Сегодня бесплатно.

Volativity (32)
Черпает дополнительную силу Земли. Ваши атаки огнем получают шанс нанести очень сильный урон.
Metamorphosis Core Dweller (32)
Получает повышенную устойчивость к вражеским атакам.
Eruption (32)
Создает на поле боя фонтаны, извергающие на врагов лаву и куски камня.

МАГИЯ ПРИРОДЫ (NATURE MASTERY)

Wanderer использует силу леса и лесных обитателей, для того чтобы атаковать и защищаться. Регенерация и защитные ауры позволяют союзникам дольше выживать и более эффективно сражаться.

Путешествуя вне стен любого города, вы оказываетесь во власти дикой природы. И только странник может заручаться помощью растений и зверей. Несмотря на то, что главное направление сил Природы — защита и лечение, она может и показать свой гнев.

Base Skill (0-32)
Растит внутреннюю гармонию и терпение, необходимые для изучения языка диких существ и властвования над дикой природой. Увеличивает интеллект, ловкость, запас здоровья и маны.
Regrowth (1)
Позволяет восстановить жизнь выбранному союзнику.
Call of the Wild (1)
Призывает волка, сражающегося на вашей стороне. На высоких уровнях навыка волков может быть больше.
Heart of Oak (4)
Аура, поддерживающая жизнь вас и ваших союзников и увеличивающая скорость.
Accelerated Growth (4)
Время перезарядки **Regrowth** сокращается.
Maul (4)
Атака, разрывающая вражескую плоть и наносящая кровоточащую рану.
Plague (4)
Цель заклинания, заражаясь, немного теряет здоровье, а затем болезнь передается дальше, от врага к врагу.
Briar Ward (10)
Вокруг вас вырастает стена колючего кустарника, замедляющего и повреждающего противников.
Survival Instinct (10)
Инстинкт выживания — повышает повреждения и поглощает небольшое количество урона. Активируется в самой критической ситуации.
Fatigue (10)
Зараженные противники действуют более медленно и менее эффективно.
Tranquility of Water (16)
Дает шанс восстановить 50% энергии, потраченной на использование какого-либо умения. Работает только во время действия **Heart of Oak**.
Dissemination (16)
Действие **Regrowth** распространяется не только на указанную цель, но и на оказавшихся рядом союзников.
Stinging Nettle (16)
Враги, атакующие **Briar Ward**, получают отравление.
Sylvan Nymph (16)
Призыв **Sylvan Nymph**, умеющей стрелять из лука и накладывать заклинания на союзников.
Permanence of Stone (24)
Защищает союзников от повреждений магией элементов.
Strength of the Pack (24)
Ваши волки получают умение стайного воя, который ободряет сердца союзников, заставляя их драться более отчаянно.
Overgrowth (24)
Дарует **Nymph** умение создавать живой щит, поглощающий вред и наносящий ответный урон врагам.
Susceptibility (24)
Делает врагов более восприимчивыми к яду и магии элементов.
Refresh (32)
Немедленно перезаряжает любые навыки, которые не успели восстановиться.
Sanctuary (32)
Создает рощу, в которой быстрее регенерирует мана и навыки меньше ее затрачивают.
Nature's Wrath (32)
Наполняет атаки **Nymph** силой магии элементов.

МАГИЯ ДУХА (SPIRIT MASTERY)

*Theurgist комбинирует нападение и оборону с коварной магией, которая похищает здоровье у врагов и пополняет его своему хозяину. На более высоких уровнях появляется способность вызывать могучего **Liche King**, сеющего вокруг себя смерть и разложение.*

Тот, кто изучает запрещенные знания чернокнижников, знает, что со смертью тела разум и дух могут сохраниться в нашем смертном измерении. Познания в этом темном искусстве начинаются с экспериментов над своим телом, а впоследствии Теурги получают возможность управлять духовной энергией и жизненными силами своих врагов и даже командовать живыми.

Base Skill (0-32)
Изучение темного искусства контроля духов с помощью колдовства и мыслительной силы. Увеличивает интеллект, ловкость, запас здоровья и маны.
Deathchill Aura (1)
Смертельный холод, исходящий от персонажа, заставляет противника замедлять движение и атаку.
Life Drain (1)
Позволяет пить жизнь из врагов, пополняя свою.
Ternion Attack (4)
Добавляет к атаке посохом дополнительный урон магией.
Ravages of Time (4)
Усиливает износ брони и оружия противника, отчего они разрушаются и теряют свои свойства.
Vision of Death (4)
Позволяет показывать противникам вид их собственной смерти. Более слабые духом убегают, более сильные — сражаются менее эффективно.

➡ Узнаете портал? Diablo 2 и Sacred икают.

Spirit Ward (4)

Дает защитную ауру, которая уменьшает урон от атак живых мертвецов по персонажу и его союзникам.

Cascade (10)

Заклинание **Life Drain** действует сразу на несколько противников.

Dark Covenant (10)

За счет собственной жизни можно пообщаться с духами, пополняя запас энергии.

Summon Liche King (10)

Вызов древнего **Liche King**.

Spirit Bane (10)

Добавляет к действию **Spirit Ward** урон, наносимый живым мертвецам.

Arcane Lore (16)

Увеличение скорости и силы атаки магического посоха.

Necrosis (16)

Ослабляет врагов, делая их более восприимчивыми к физическим повреждениям.

Enslave Spirit (16)

Порабощает сознание врагов, заставляя их сражаться на стороне героя. Действует ограниченное время.

Death Nova (16)

Созидает волну смерти, которая высасывает жизнь из любого живого существа на своем пути.

Unearthly Power (24)

За счет собственной жизни позволяется увеличить свою силу и силу союзников.

Wraith Shell Liche King (24)

Частично переходит в другое измерение, отчего он становится менее уязвимым для всех видов повреждений.

Circle of Power (24)

Создает магический круг, внутри которого живые мертвецы получают урон, а все союзники — дополнительную защиту от их атак..

Death Ward (32)

Дает герою дополнительную жизнь, защищая его от смерти. В момент, когда здоровье на исходе, восполняется весь его запас.

Summon Outsider (32)

Призывает очень мощного союзника на короткий срок.

Arcane Blast (32)

Позволяет **Liche King** кидать в противников заряды магии элементов.

ПЕСНЬ ВОЙНЫ

Уничтожение одного есть рождение другого.

Аристотель

ЭКИПИРОВКА

Принципиально оружие и броня в Titan Quest не отличаются от своих собратьев в Diablo 2.

Все так же они имеют префикс пред названием, например Iron Axe, который обозначает, что топор сделан из материала железа и имеет соответствующий уровень качества. Всего префиксов в игре 145. Это число включает в себя также уникальные и квестовые предметы.

Кроме того, все магическое оружие имеет в своем названии еще и суффикс, по которому можно определить наложенное на него заклятие. Например, название Short sword of Agility говорит нам о том, что счастливый обладатель сего меча обладает повышенной ловкостью. Суффиксов в игре всего 121. Какое счастье, что идентифицировать в Titan Quest ничего не нужно принципиально.

Для оружия предусмотрено 4 ячейки, основная и дополнительная под правую руку и столько же на левую. Причем на левую руку, без специальных умений нельзя брать ничего, кроме щита. Надеть на себя можно немного: шлем, доспех, наручи, поножи, пару колец да ожерелье. Да, в античные времена всегда ходили в сандалиях и с голыми бедрами, поэтому не изобретенные доселе сапоги и штаны мы носить не будем.

Кроме оружия, щитов, доспехов и бутылок, в игре присутствует Реликты (Relic Shard) — обломки от магических символов, которыми можно зачаровывать оружие. Но можно и подождать, скопив пять одинаковых, и тогда их можно будет соединить в один полноценный артефакт. Каждый вид Реликтов, а всего их 75 видов, позволяет зачаровать определенный вид экипировки — доспех, щит, или оружие, добавив им новое свойство. Это может быть и банальное уменьшение требований доспеха, и прибавка в броне, и ускорение регенерации и добавление урона ядом.

АЛТАРИ И КОЛОДЦЫ

Кроме того, по пути к Олимпу вам станут непременным подспорьем Колодцы Перерождений и Заколдованные Алтари.

Единожды коснувшись Колодца, вы привяжет свой бессмертный дух к нему, и в случае вашей трагической гибели благословенные воды оживят вас рядом с ним опять. Колодцы щедро разбросаны повсюду, вы найдете их в каждой второй локации, а посему путь будет приятным. Если вы покинете игру, то тоже проснетесь рядом с Колодцем, а не в ближайшем городе.

Заколдованные Алтари имеют вполне узнаваемую форму и светящуюся ауру вокруг них. Если вы коснетесь Алтаря, то он однократно благословит вас, после чего на непродолжительное время приятную компанию спасителю Эллады составит положительный эффект. Это может быть и дополнительная защита, и повышенная регенерация, и повышение всех навыков... Но безусловную вершину пирамиды по привлекательности будет удерживать Алтарь, который увеличивает поступление опыта в два раза!

Еще Алтари служат своеобразной «лакмусовой бумажкой» — по их наличию можно определить, что недалеко впереди находится сложный или опасный участок.

ВО ИМЯ ЗЕВСА!

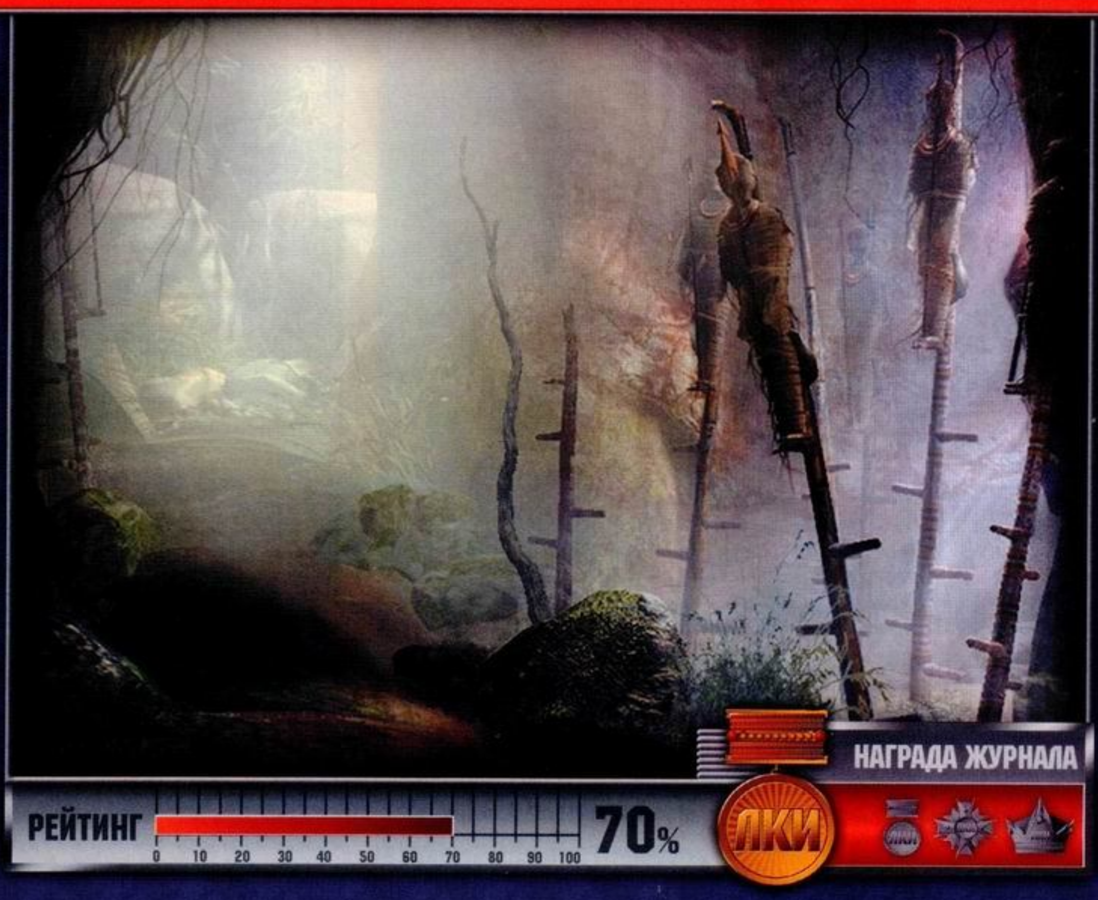
Любовь — это стремление к сближению, вызванное видимостью красоты.

Зенон Китийский

Что же мы имеем в итоге — отличную игру в Diablo-жанре, словно прекрасную античную статую, выточенную в подражание человеку. Да, она не так гибка, но зато привлекательна и монументальна.

Первые игроки уже осваивают многопользовательские просторы онлайновой Эллады и прославляют греческих богов во всех частях света. Не будем же отставать от них! А если игра понравится и вам, то мы вернемся к ней в «Советах мастеров» и расскажем о том, чему еще стоит уделить внимание.

Ну что ж, удачных свершений! **ЛКИ**



ЖАНР
квест
РАЗРАБОТЧИК
White Birds Productions
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
В РОССИИ
Новый Диск
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Sgberia, The Longest Journey
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Рекомендуется – 1,5 GHz, 512 Mb, video 128 Mb
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
АДРЕС В СЕТИ
www.dreamfall.com

PARADISE

Маленькие дети!
Ни за что на свете
Не ходите в Африку,
В Африку гулять!
В Африке акулы,
В Африке гориллы,
В Африке большие
Злые крокодилы...

Корней Чуковский

Игра встречает вас недовольной Багирой: по крайней мере, морда крупной черной кошки, с рыком вынырнувшей из темноты экрана, в первый момент вполне может заставить вздрогнуть. Не задерживайтесь в ее обществе, определяйтесь с именем — и начинайте смотреть традиционный вступительный мультик, который поведает вам о нелегких королевских буднях.

ГАРЕМ

НАЧАЛО, ИЛИ О ДИПЛОМАТИЧЕСКОЙ ПОЛЬЗЕ ШАРФИКОВ

Амнезия — прекрасный, хотя и порядком избитый ответ на вопрос, почему вы (а точнее — милая девушка, чья судьба вам в этой игре дорога как своя собственная) ничего не знаете ни о себе, ни о том, как вы попали в эту вполне уютную комнатку. Ваши воспоминания обрывочны и ограничиваются видами женевского университета.

Зато вы неплохо себя чувствуете, руки-ноги на месте, и даже одежду вам заботливые создатели игры нарисовали удобную и практичную — это вам не Лара Крофт, прыгающая по заснеженному высокогорью в топике и шортиках!

Оглядитесь, подойдите к столу — там найдется письмо некоего доктора Мюрада... конечно, читать чужую корреспонденцию нехорошо, но иногда приходится. Так вы узнаете о молодой девушке, найденной на окраине пустыни и доставленной в Madargane Infirmary — клинику доктора Мюрада. К сожалению, перед ее амнезией медицина оказалась бессильна, и доктор в письме почтительно просит его высочество принять пострадавшую на время, необходимое для восстановления памяти. Что за высочество? Об этом позже...

Нарушив тайну чужой переписки и получив информацию к размышлениям, отложите письмо и идите к окну — полюбуетесь бассейном внизу. Заодно вас заметит Аиша, ваш будущий союзник и помощник.

Аиша расскажет вам, как вы сюда попали, и отдаст вам ваши вещи, которые — удивительные все же тут местные жители! — остались в целости и сохранности, невзирая на их очевидную ценность. Правда, вздохнуть по поводу чужого шарфика местная мораль дозволяет... да подарите вы ей шарфик, пусть девочка порадуется!

Ей так немного нужно для счастья!

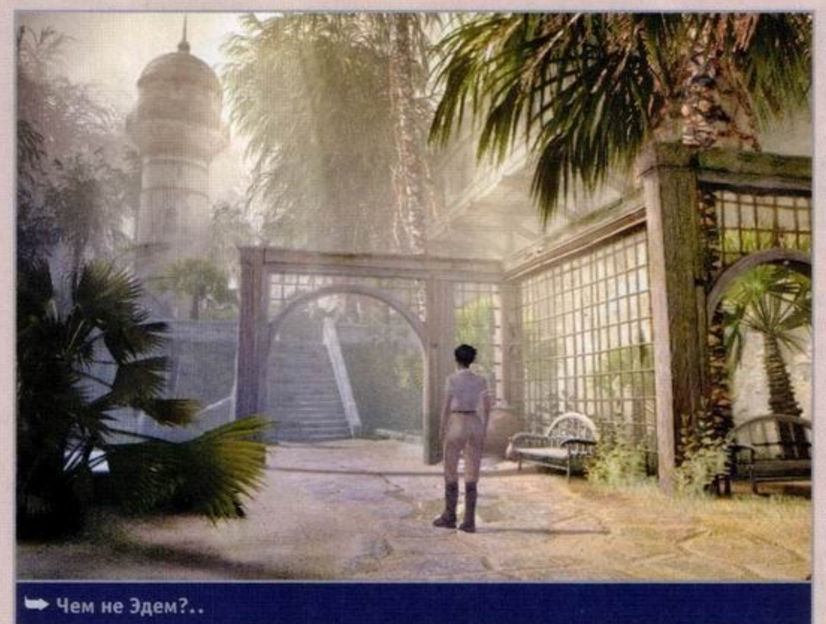
Получив шарфик, Аиша приходит в восторг и немедленно записывает вас в члены своей семьи — таким неожиданным образом у вас в одночасье обнаруживаются сестра и брат. Заодно вы получите ключ от двери. Нет, входная дверь не заперта — он нужен для узорчатой решетки, перегораживающей выход во внутренний дворик.

Аиша отдаривается не только ключом и рассказами о вашем недавнем прошлом (кстати, расспросите ее поподробнее). Выяснив, что вы не знаете даже своего имени, она высказывает здравую мысль, что человек без имени — это как-то неправильно и пусть вас пока что зовут Энн Смит — так написано на титульном листе книги, лежащей в вашей сумке. Что ж... имя ничем не хуже любого другого, не так ли?

Когда Аиша убежит по делам, выходите из комнаты и идите осматривать окрестности. Их не так уж много: выход во внутренний дворик и балкон. Поскольку дверь во дворик пока заперта, прогуляйтесь по балкону.

Красивые восточные узоры, солнечный свет, пение птиц... и, увы, абсолютная невозможность миновать загораживающего дорогу молчаливого стража, охраняющего покой принца. Кстати, о принцах... Аиша уже успела шокировать новоявленную сестренку тем, что Энн находится в гареме... да-да, самом настоящем гареме самого настоящего принца. И хотя вашу свободу вроде бы никто не ограничивает, покинуть дворец можно только с личного разрешения принца, а принц — вот незадача! — нездоров. И допускают к нему только особо приближенных, в число коих вы, к сожалению, не входите.

Спорить и ругаться бесполезно, а для битья тарелок и причинения вреда окружающим Энн слишком хорошо воспитана. Так что придется искать иные способы.



Чем не Эдем?..

ПРИНЦЕССА, ИЛИ О ДИПЛОМАТИЧЕСКОЙ ПОЛЬЗЕ ПИРОЖНЫХ

Вернувшись в холл, пошарьте курсором справа — там в полумраке помещения можно разглядеть шкафчик. Как только курсор обзавелся прицепленной сверху лупой — кликайте, вы нашарили полочку, с которой нужно взять бутылочку с маслом и зажигалку. Нет-нет, поджигать дворец не стоит, будем скромнее — возьмите зажигалку (левый клик на предмет — и он появляется в левом нижнем углу; предполагается, что теперь вы его держите в руках) и используйте ее, чтобы зажечь фонарь возле узорной решетки. Оценили, насколько стало светлее? Что немаловажно — теперь видна замочная скважина под выданный Аишей ключ.

Внутренний дворик хорош в первую очередь бассейном — в эту воду хочется немедленно плюхнуться и некоторое время из нее не вылезать. Помаявшись у бортика и осознав, что купание отменяется, идите осматривать помещение.

НА ЗАМЕТКУ: чтобы Энн перемещалась бегом, нужно кликнуть мышкой дважды.

Возле бассейна увлеченно общаются между собой наложницы — им до вас нет никакого дела, и они будут недовольны вашими попытками завязать разговор.

Зато можно поговорить с мадам Своффи — женщиной, которая приглядывает за этим гаремным птичником. Она восседает неподалеку от лестницы, по которой вы спустились сюда. Она равнодушна и благосклонна, но ее слова лишь дополнительно подтверждают, что единственный способ добиться аудиенции у принца — стать фавориткой. Или прикинуться ею.

Закончив с разговором, загляните в боковые помещения: за спиной мадам Своффи вход в небольшой холл, из которого можно попасть в комнатку с колесом на стенке и в котельную, а слева от досточтимой мадам — арка, ведущая в полутемное помещение со странной клеткой сбоку. Миновав его, вы попадете в зал с птичьим вольером.

Этим возможности зала исчерпываются, и можно со спокойной душой отправляться в сад — дверь находится на противоположной стороне зала.

Сад порадует величавыми пальмами, неизменным птичьим чириканьем и атмосферой места, где время замерло в блаженной вечной дреме. Если вы никуда не торопитесь, погуляйте, прежде чем двигаться дальше. Прорисовка сада заслуживает того, чтобы на пару минут отвлечься от квеста как такового и удариться в эстетику.

Эстетически ударившись, оглядитесь. Видите неторопливую зеленую тумбочку? Это Мустафа, садовник. Можно с ним познакомиться, а можно направиться сразу на рандеву с принцессой. Это вверх по длинной лестнице на второй ярус. Кстати, если, поднявшись по лестнице, пройти дальше — есть возможность осмотреть башню с мастерской принца. Дверь не заперта.

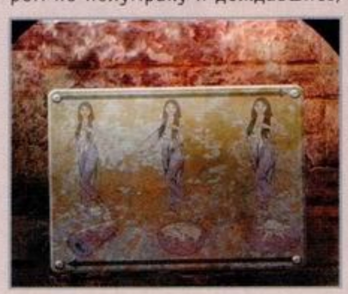
Принцесса скучает, медитируя на птичек в вольере, и не откажется от общения, но иностранцев она не любит, а события внешнего мира ее не интересуют. Порасспрашивайте ее про ее статус любимой жены (до тех пор, пока опция Favorite не исчезнет из меню разговора), но она будет недовольна вашим любопытством и вскоре покинет вас, сказав, что вы утомили ее.

ЭТО БАГ: если прервать общение до того, как функция Favorite в диалоге с принцессой себя исчерпает, то после наполнения ванны (следующий этап) игра зависнет.

Поговорите с Аишей о своих планах — она поддержит идею и скажет парочку комплиментов вашему внешнему виду. Теперь самое время изобразить из себя вежливую зануду и снова пойти развлекать принцессу. Если вы ее изрядно достали в первый раз, то ищите ее в помещении с птичьим вольером (вы уже туда ходили на экскурсию, когда осматривали прилегающие к зале помещения). А если еще нет — то в саду, все на той же скамеечке. Принцесса вам не обрадуется, но когда вы уже соберетесь уходить, попросит вас принести ей пирожное. Ох уж эти диеты... страшное издевательство над сладкоежками!

Войдя в бедственное положение принцессы, идите к мадам Своффи. Большой помощи вы от нее не получите, но лучше небольшой совет, чем никакого. Затем — действуйте. Возле бассейна стоит полукруглая кушетка, рядом с которой вы найдете пустой кувшинчик.

Наберите в него воды из бассейна и ступайте в комнату со странной клеткой — той самой, что на полпути от бассейна к птичьему вольеру. Пошарив курсором по полумраку и дождавшись, пока он привычно обзаведется лупой, ступайте туда. Если перед вами предстала картинка с тремя танцующими дамами — вы промахнулись, сюда вам нужно будет зайти позже. Попробуйте еще раз, но сместите ареал поиска чуть левее.

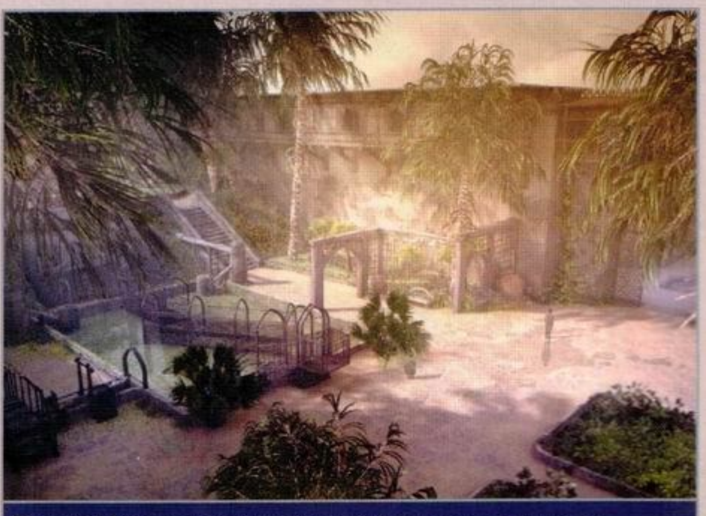


Перед вами то, что можно было бы назвать безменом, не будь оно таких размеров, — два мешка, наполненные чем-то сыпучим и подвешенные к потолку на крюках. Доставайте кувшинчик с водой и облейте ближайший мешок — гигантские весы качнутся, и над той самой картинкой с тремя танцовщицами откроется ниша с выпечкой. Берите одно — и снова к бассейну, мы же не верим в то, что сладкоежка, измученная суровой диетой, довольствуется одним пирожным? И правильно, что это еще за искусственные ограничения!

Второй мешок, облитый водой, позволяет вам взять еще одно запретное лакомство. Теперь потяните за кольцо, висящее рядом с мешками, — и вам станет доступен Страшно Калорийный Рулетик. Все, принцесса спасена! Хорошо бы только не перепутать порядок, в каком вручать вожделенные сладости.

Конечно, по-хорошему бы принцессе стоило одно пирожное съесть, а прочие оставить на потом, но когда это логика была серьезным препятствием на пути истинной страсти? Конечно, она съела их все и сразу... Энн обзовут истинным ангелом и попросят наполнить ванну.

Ради выполнения этой просьбы придется опять побегать по залу — сначала к мадам Своффи, чтобы услышать проникновенный рассказ о высоком искусстве приготовления ванны, а потом обратно к принцессе — уточнить нюансы. Уточняйте, пока в награду за настойчивость не получите медальон, — теперь можно приступать к процессу.



И этот Эдем вам предстоит изучить с точностью до метра.

В котельной возьмите с котла грязную тряпку (1) и намотайте ее на форсунку (2).

Затем поместите медальон на верх механизма справа на стенке и дерните за ручку.

Газировки вам не нальют, хотя принцип похож, зато приборчик выплюнет перфокарту — кладите ее в карман, она вам еще здорово пригодится. Теперь надо запустить в действие котельную — вылейте на тряпку масло из флакончика, щелкните зажигалкой... готово! Огонь пылает, вода льется, а вам пора в соседнюю комнату — устанавливать индивидуальный режим наполнения ванны.

Поднимитесь по лесенке и вставьте перфокарту в прорезь барабана (она у него сверху), затем дерните ручку — да будет свет! Есть свет? Значит, все сделано правильно. Теперь отрегулируйте колесо на стене так, чтобы дырки совпадали со световыми пятнами, — после этой нехитрой процедуры вам покажут ролик о том, как принцесса отправляется купаться. Делать она это будет долго и со вкусом, изгоняя из организма калории, подло прокравшиеся вместе с пирожными.

«ГОСПОДИН, ТЫ НАЗНАЧИЛ МЕНЯ ЛЮБИМОЙ ЖЕНОЙ!», ИЛИ ПЕРВЫЕ НАВЫКИ ВЗЛОМА

Энн попросту выставили из прилегающих к ванне помещений, исчерпав запас благодарностей, видимо, еще на стадии с пирожными, но вам это только на руку: принцесса купается, мадам Сваффи сидит у бассейна, самое время назначить себя любимой женой господина.

Поднимитесь по лестнице на балкончик, оглядитесь. Справа у вас запертая дверь в принцессину комнату, прямо по курсу — корзина с крышкой. В ней-то вы и спрячетесь от внимательного взора здешнего цербера, чьи шаги уже слышны на лестнице.

Мадам Сваффи удостоверится, что с дверью все в порядке, закроет ее на кодовый замок и отбудет по своим многочисленным делам, а вы, покинув случайное пристанище, займетесь мелким взломом. Левая и средняя головы должны указывать клювами в разные стороны четко по горизонтали, а правая — вниз и вправо, по диагонали. Дверь открыта!

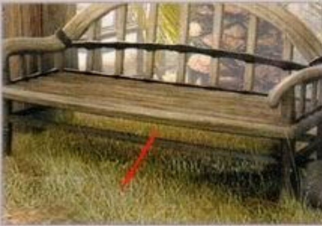
В углу между зеркалом и окном нащупайте шнур звонка.

Смело дергайте, на зов придет Аиша и поможет вам найти в сундуке парадное платье, необходимое для визита к принцу. Если вы принцессу расспрашивали подробно, то наверняка помните, как она им хвасталась. Однако Аиша вас торопит — нельзя задерживаться в этой комнате, мало ли кто решит наведаться сюда.

Оказывается, для достойного маскарада одного платья мало — нужны еще особые духи, чтобы грозный, но не слишком зоркий страж перед комнатой принца не унюхал чего-нибудь непривычного. Мадам Сваффи вам расскажет о том, что эти духи принц делает лично, в мастерской. Что ж, можно только порадоваться, что у принца настолько невинное и утонченное хобби...

Теперь надо добраться до мастерской — она располагается в башне, что на верхнем ярусе сада. Обстановка говорит о принце как об очень аккуратном человеке — ни засохших банановых шкурок на столе, ни кружек из-под кофе, ни обрывков бумаги. Никакого хлама! Образцово-показательная мастерская!

Правда, книгу владелец на место убрать все же забыл, но с кем не бывает... Загляните в эту шпаргалку парфюмера — она открыта как раз на описании тех самых загадочных духов. Итак, необходимые компоненты: голубой миндаль, мадаргандский цветок и вода Барбары. Пузырек с водой возьмите со стола, суньте в сумку и идите к телескопу — в его объектив можно полюбоваться на миндаль, достать который еще только предстоит.



Соберите по саду палки: одна лежит недалеко от лестницы, ведущей со второго яруса к пруду с рыбками, вторая у запертых дверей, третья у садовой скамейки.

Теперь нужно сконструировать из этих бесполезных кусков дерева весьма полезную длинную палку и сбить ею миндаль с дерева. Заполучив второй компонент, обернитесь вправо — там клетка с черным леопардом. Если попытаться взглянуть на дикую кошку поближе, прибежит испуганная за вашу жизнь Аиша... не надо нервировать сестренку, лучше ее расспросить, что это за киса такая. Правда, чтобы Аишу расспросить, ее сначала нужно снова найти — она, как всегда, в трудах и заботах. Поищите ее в зале с бассейном, заодно сможете узнать про леопарда и у мадам Сваффи.

Остался последний компонент духов — мадаргандский цветок, но для того чтобы его заполучить, нужно не только его найти, но и дождаться ночи цветения. Поднимитесь по лестнице, дойдите до дальнего конца балкона, где по-прежнему неколебимо стоит страж. Почти случайный взгляд в сторону — и можете любоваться, как мадаргандский цветок медленно раскрывает свои нежные лепестки.

Близится ночь.

Бедная Энн, сколько же можно бегать! Отдохните, самое время хоть немного поспать (для этого надо щелкнуть по кровати в ее комнате).

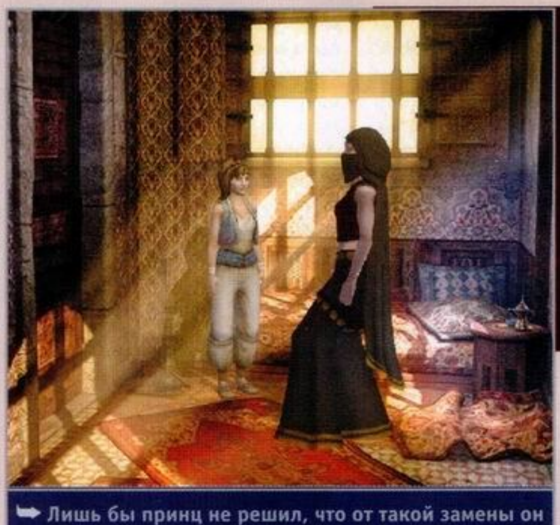
Пока Энн отдыхает, по саду, повинуясь курсору, бродит большая черная кошка со скверным характером. Погуляйте с ней, потренируйтесь ею командовать — и можно будить Энн. Нажимайте Esc и с новыми силами отправляйтесь завершать эпопею с духами.

НА ЗАМЕТКУ: «Ночь Леопарда» — исключительно декоративный элемент игры, позволяющий вам погулять по ночному саду с этой хищной красивой кошкой. Если вы этот элемент пропустите, на сюжет это не повлияет.

Маршрут «внутренний дворик — сад» уже изучен, как полоса препятствий ежеутреннего пробега. Задержитесь возле садовой скамейки — возле нее снова что-то валяется. В прошлый раз вы нашли здесь палку, теперь — цветок. Пора еще раз навестить башню.

Поместите миндаль в мельницу на столе, поверните ручку и заберите получившийся миндальный порошок. Затем все три компонента будущих духов смешайте в колбе, прикрепленной к змеевику. Щелкните зажигалкой, спиртовка нагреет колбу — и в скором времени первый продукт ваших алхимических изысканий готов. Забирайте пузырек и возвращайтесь.

Пробуждение ночных цветов.



Лишь бы принц не решил, что от такой замены он только выигрывает!

НА ЗАМЕТКУ: ведите Энн вправо, не дожидаясь появления стрелочки, означающей смену локации. Здесь локации не всегда помещаются на экран полностью.

Найдите Аишу, она поможет вам нарядиться для маскарада.

Затем отправляйтесь к принцу. Конечно, он вас со своей женой не перепутает, но главное сделано — с ним можно поговорить, рассказать о том, как вам хочется домой в Женеву, и разобраться, что делать дальше. Принц вообще производит впечатление довольно разумного и ироничного человека, что приятно само по себе. Хотя то, что в нагрузку вам на прощание выдали леопарда, несколько озадачивает — такой заметный спутник даже в неспокойное время мятежей и военных переворотов должен вызывать ненужный ажиотаж. Но придется поверить, что принцу виднее.

Идите в холл с фонтаном, нужная вам дверь — как раз напротив арки, ведущей в сад. Все, гарем позади.

ГОРОД МАДАРГАН

Перед вами Мадарган — пустынный и тихий город. Незамысловатые постройки, мелкие лавочки, усыпляющая неторопливость и относительная безлюдность, граничащая с запустением.

Пусть вас не смущают тишина и покой — в этом тихом омуте резвые черти не только расплодились, но и даже успели заварить мятеж. И забывать об этом не стоит, о вашем прибытии уже известно кому надо и кому не надо.

Подойдите к навесу, отчасти занавешенному выцветшей рогожей.

Если занавеску отодвинуть, под ней обнаружится окошко с видами на свалку металлолома. Свалка носит гордое название «гараж» и более ничем не примечательна, можно идти дальше.

Пронаблюдав мультик — на этот раз о нелегких буднях мятежников, — идите куда глаза глядят, а глядят они у Энн вправо, в сторону арки. Тут вам встретится объемистый торговец в белом халате, от которого вы отделаетесь на удивление легко, но, увы, ненадолго.

ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИЛИ «ПОСЛЕ СБОРКИ ОБРАБОТАТЬ НАПИЛЬНИЧКОМ»

Вы на развилке, и многие пути открываются вам.

Можно повернуть вправо и заглянуть в переулок. Здесь есть лавочка парикмахера — философа и патриота. И чайхана, где яростно разговаривают о политике серьезные усатые мужчины.

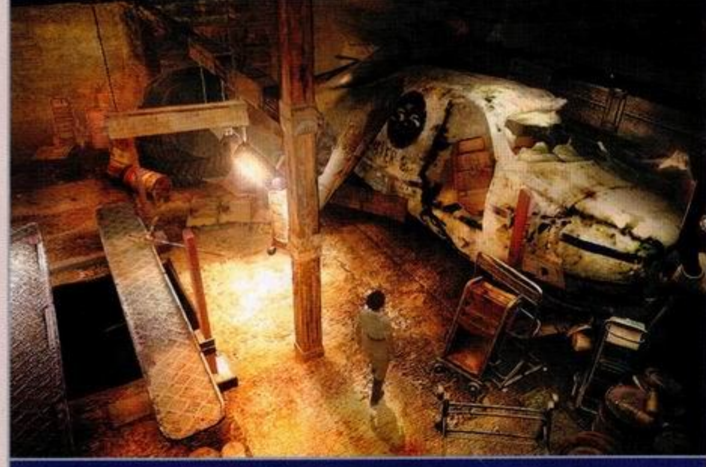
Очень Тихий Город.

А можно пойти в арку. Вам бы очень пригодилась расположенная там мастерская фотографа (дверь справа), но увы — фотолаборатория закрыта.

На выходе из арки Энн снова встретится все тот же торговец в белом халате... Воспользуйтесь им как временным ориентиром — здесь надо повернуть по дорожке налево (курсор укажет вниз) и идти искать гараж Хассана (по двору направо до тех пор, пока локация не кончится). Зачем вам гараж? Ну надо же Энн на чем-то добираться в Европу... Да и про скверный характер большой черной кисы не стоит забывать.

Поначалу Хассан говорит, что никакого транспорта у него нет, но потом после некоторых расспросов вспоминает, что есть грузовик образца 1933 года. Правда, у этого чуда техники нет аккумулятора, радиаторного охладителя и шин, так что Хассан не покривил душой — назвать такое транспортом язык не поворачивается.

Однако если вы найдете недостающее, Хассан, так и быть, согласен попытаться реанимировать этого патриарха. Теперь погуляйте по гаражу и осмотритесь.



Расспросите Хассана об этом ветеране авиации.

«Гараж Хассана» — это помещение таких размеров, что в нем можно без труда расположить небольшой самолет. И, я подозреваю, даже потерять его. А вам этот конкретный самолет дорог как память — причем в прямом смысле слова, потому что в его кабине вас осенит коротким и не внушающим оптимизма воспоминанием.

Помимо воспоминаний в кабине обнаружатся и куда более материальные находки, так что положите в сумку несколько полезных мелочей: обгоревший документ, пружину и аккумулятор. Стоящий слева от самолета ручной насос вам тоже пригодится.

Прочтите то немногое, что осталось от найденного документа. Это письмо г-на Мекулоу, посла Морении, адресованное некой Мадемуазель и отмеченное внизу печатью с рычащей пантерой.

Все, можно покинуть гараж и отправляться на поиски дальнейших проблем и приключений.

Вернитесь к арке и идите исследовать вторую дорогу — ту, что ведет наверх.

Миновав анфиладу, вы попадете на рыночную площадь. Там под мозаичной синей аркой вас встретит очень патриотично настроенный чиновник, который расскажет вам о ситуации в городе и посоветует обратиться к принцу для заверения пропуска на выход из города.

Однако прежде чем думать о пропуске, придется подумать о транспорте. Пройдите под синей аркой и спуститесь в доки. Захотите — побеседуйте там с двумя почтенными господами о политике, ну а если политика кажется вам слишком скучной темой, то, минуя их, подойдите к стоящему неподалеку юноше. Это Моктар, ваш названный братик... помните, как дарили Аише шарфик? :)

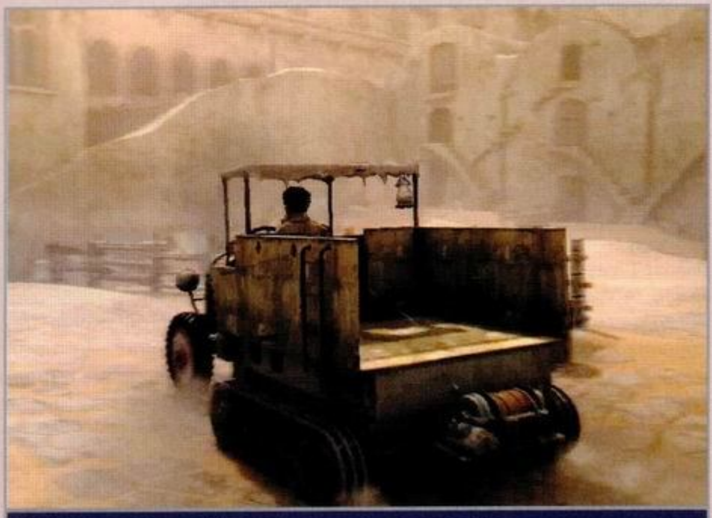
Он с радостью поможет вам отнести автомобильные шины в мастерскую Хассана.

Теперь надо вернуться к парикмахеру. Он поделится с вами дребезжащим вентилятором, если вы почините другой, куда менее шумный. Пружина для починки у вас уже припрятана в сумке, так что труда вам это не составит.

Забрав подарок, идите в чайхану. В основном зале (справа) вас ждет газета, из которой можно узнать уже изрядно устаревшие новости. А за стойкой топчется владелец заведения, который после некоторых уговоров поделится с вами ключом от фотолаборатории.

В фотомагазине опустите рубильник возле входной двери вниз до упора и идите в лабораторию. Там откройте верхний ящик стола, прочитайте руководство к действию и приступайте.

Правда, вам попытается испортить праздник тот самый вездесу-



Еще не «Париж-Даккар», но начало положено.

щий торговец в белом халате, но не волнуйтесь. Спокойно проявив пленку и достав ее из хитрой машинки, вернитесь в прихожую и верните рубильник в нижнее положение. Теперь в лаборатории снова горит красный свет — можно приступать к печати.

Положите пленку в шпулю фотоувеличителя, поместите бумагу на доску под лампу, нажмите кнопку таймера справа. Потом прополощите бумагу в проявителе и совместите полученное фото с пропуском. Бланк готов, осталось только получить автограф принца.

Возвращайтесь в гараж, там вас ожидают грузовик и неприятный сюрприз. За невозможностью изменить второе, придется заняться первым.

Откройте капот — под крышкой слишком много пустого места, хватит и на аккумулятор, и на вентилятор.

Теперь закройте крышку и возьмите с пола веревку — она должна связать грузовик с лебедкой, после чего надо заглянуть в кабину и повернуть ключ зажигания. Как ни странно, этот памятник местного машиностроения действительно еще достоин называться транспортом!

Теперь повернитесь к бочке справа у стены и окуните в нее насос. К насосу полагается подсоединить шланг, а потом кликнуть на всю эту конструкцию, чтобы нам показали, как Энн умеет водить гусеничные грузовики. Надо признать, очень неплохо умеет — ни одной жертвы, ни одного сбитого столба!

Лихо припарковавшись в дворцовом саду, Энн направится к принцу. Для этого, к счастью, не нужно одолевать снова все лестницы и балконы, знакомые уже до зубовного скрежета, — на этот раз в холле с фонтаном не заперта дверь, рядом с которой по-прежнему о чем-то увлеченно препираются две наложницы. Дверь ведет в покои принца, так что получить ключ от клетки с леопардом несложно.

В саду поговорите с Мустафой, затем подойдите к пруду с рыбками и дважды поверните колесо, открывающее шлюз. После чего на тумбочке слева опустите рычаг в нижнее положение, и рыбки вместе с водным потоком откочуют в бассейн поменьше.

Золотые рыбки так прыгают, что непонятно — то ли миграция им настолько в радость, то ли им теперь попросту тесно. Полюбовавшись на то, как они пытаются эволюционировать до летучих рыб, идите на второй ярус сада к клетке. Пруд с лилиями хорош необыкновенно, но Энн сюда пришла не ради цветов: достаньте ключ и откройте клетку.

Входите внутрь — перед вами незатейливая система рычагов, приводящих в действие механизм, при помощи которого Мустафа каждый вечер выпускает леопарда на прогулку. Сначала опустите большой рычаг, чтобы осушить большой пруд, затем подойдите к панели и начинайте вертеть изрядно заржавленную стрелку — вам нужно шестое слева деление. Теперь опустите вниз рубильник — металлический лязг вдалеке подтвердит ваш успех. После этого переместите стрелку на третье слева деление и снова нажмите рубильник, чтобы ваш хищный спутник смог к вам присоединиться.

Попрощавшись с принцем и подписав пропуск, садитесь за руль. Удачи, Энн!

МОЛГРЭЙВ

Никто и не обещал, что будет легко, но газелин на повороте серпантина — явление того же порядка, что и рояль, упавший на голову: высокая убойная сила и гарантированный форс-мажор. Визг тормозов, короткий полет... мир твоей ржавчине, реликт местного машиностроения!

Очнувшись, вы обнаружите разбитый грузовик, который теперь даже самый завзятый оптимист не назовет транспортным средством, пустую клетку без леопарда и даже без прощальной записки и осколок стекла неподалеку. Впрочем, грех жаловаться на жизнь — человек, оставшийся в целости и сохранности после такого полета, может с чистой совестью говорить, что видел своего ангела в лицо. Так что поправьте челку, подберите осколок — пригодится! — и отправляйтесь дальше.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЗООЛОГИЯ, ИЛИ НЕМНОГО О РАЗВИВАЮЩИХ ИГРАХ

Дорогу вам преградит дерево, оплетенное диким виноградом, и не грех потратить немного времени на разглядывание этого изумительного представителя здешней флоры, прежде чем срезать с него мешающую пройти лозу.

Пройдя по туннелю, Энн окажется в чарующем мире гигантских деревьев, серебристых песков и необыкновенных зверей, один вид которых заставил бы дружно упасть в восхищенный обморок всю кафедру биологии женевского университета, alma mater нашей отважной студентки.

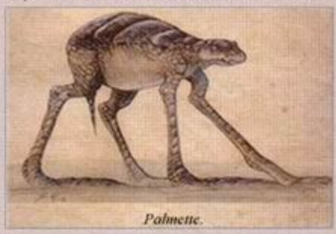
Вам предстоит прогуляться по веткам этого гиганта и поискать способ спуститься вниз. Лучше всего для этого подходят лианы, так что поищите лозу покрепче телом и поспокойнее характером. Если дойти до конца верхней ветки (это та, что прямо по курсу), там обнаружится весьма кусачая и недружелюбная лиана. Не боитесь змей? Ну и правильно, чего их бояться, тоже мне — Великий Полоз!..

Вторая ветвь обломится почти под ногами, заставив поволноваться, но зато здесь найдется нужная вам лиана — прямо под рукой. Спускайтесь вниз, вас ждут озера серебристого песка.

Достаньте из сумки книгу «Потерянный рай Морении» и почитайте ее, если вы еще не сделали этого на досуге.

Газелины, пальметты, огромные соколы и песчаные рыбы... для того чтобы познакомиться с этой занимательной фауной, нужно съездить в Африку, добраться до экологического заповедника Морении и слегка заплутать в джунглях. Чересчур хлопотно для культурной программы выходного дня, не правда ли?

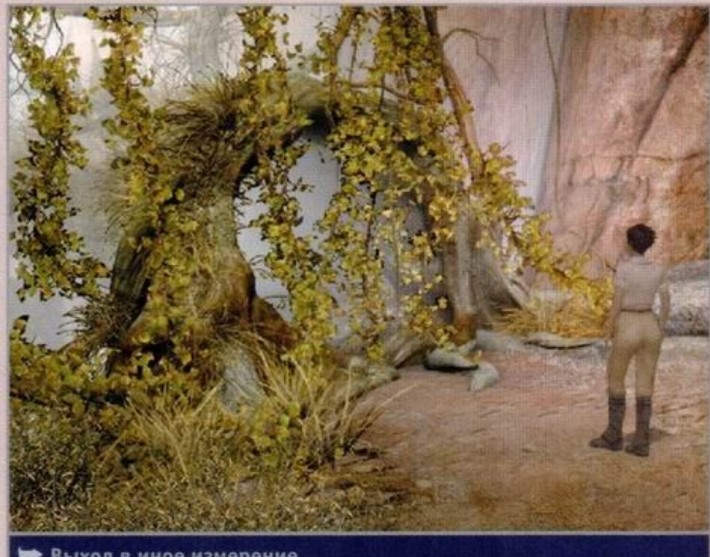
«Кто испробовал воду из Нила, будет вечно стремиться в Каир», — говорят египтяне. Но тот, кто побывал в зачарованных лесах Морении, промолчит в ответ, вспоминая, как играл в пятнашки с пальметтами.



Изображенные в книге пальметты на первый взгляд напоминают гибрид лягушки, газели и водолаза: округлая тушка на длинных лапах с ластами вместо копыт.

А при личной встрече они производят впечатление тюленей: лежат, никуда не торопятся, но едва только появляется опасность, ныряют в песок, как в воду, — и только ласты мелькнут в прощальном взмахе. Выныривают, к слову, они тоже быстро.

Тот, кто с точки зрения этих ластоногих опасностью не является (например, вы), рискует при личном контакте ластами же и огрести. Не смертельно, но неприятно. Так что в вопросе пересечения песчаных пляжей ваш драгоценный со-



Выход в иное измерение.

юзник — огромный сокол, весьма уважающий пальметтов за их вкусовые качества. Стоит его крылатой тени коснуться дремлющего ластоногого, тот немедленно заныривает на глубину, и пока он принимает песчаные ванны, можно успеть миновать его участок пляжа.

Оставив позади первые залежи пальметтов, вы обнаружите, что дорога кончилась. Препятствие? Что вы!.. Для женщины, сумевшей в Мадаргане найти машину, это не препятствие, а лишь повод попинать ногами попавшееся на пути пустое бревно. Попинав, спускайтесь и еще раз поиграйте в пятнашки.

Следующая по списку игра до ностальгического хихиканья напоминает развивающие задачки в детских книжках и называется, судя по всему, «проведи Энн от одного берега до другого самым коротким путем». Смело прыгайте по зеленым тарелкам — в случае неудачного выбора Энн не задержится на ненадежном растении.

Еще один образчик местной фауны (заметим, редкий, исчезающий вид!), который вам встретится после болотца, будет обладать даром внятной речи, и эта его способность вам весьма пригодится: расспросите майора о леопарде, газелинах и обо всем прочем, что покажется вам интересным. Правда, известия о кисоньке не приведут Энн в восторг: леопард уже успел поохотиться, и теперь последствия его охоты придется как-то улаживать с местными жителями.

Дорога до поселения много времени не займет — конечно, если идти, а не любоваться красотами. Но с другой стороны, этот лес стоит того, чтобы не торопиться его покинуть.

ПАСТОРАЛЬНЫЕ МОТИВЫ, ИЛИ К ВОПРОСУ ОБ ЭКСТРЕМАЛЬНОМ ОРИЕНТИРОВАНИИ

Завидев в конце пути изгородь, мимо которой неторопливо продефилирует любимая киса, знайте — вы почти у цели. Правда, сейчас целью назначена деревня местных жителей, а не далекая Европа, но всему свой черед.

Подберите возле изгороди несколько веток и идите направо — курсор предупредительно подмигнет стрелкой в направлении огромного дерева, полого изнутри. Как только вы войдете, вам будет оказан шумный и негостеприимный прием со стороны возмущенных вторжением «полополо» — крупных летучих мышей. Майор рассказывал, что местные жители охотятся на них как на дичь, и остается только поражаться тому, сколько этой дичи водится в окрестностях.

Справиться с недовольными полополо проще простого: устройте внутри дерева небольшой дымный костер при помощи веток и зажигалки. Вопли возмущенных летучих мышей, костерящих вашу инициативу на все лады, возвестят, что затея увенчалась успехом.

Дождавшись, когда костерок выгорит и дым рассеется, снова зайдите внутрь и поднимитесь в деревню.

Она располагается на своеобразных платформах, выстроенных на деревьях.

Довольно аскетично. Учитывая размер здешних деревьев (помните то, с которого пришлось спускаться на лиане?..), они запросто могли бы не скромничать и возвести здесь хоть целый город.

Кажется, с городом не получилось не потому, что места мало, а потому, что рук не хватает: тот домик, на настил которого выбралась Энн, выглядит нежилым и изрядно заброшенным — повсюду дыры, да и платформа держится на честном слове и прадедовском ржавом гвозде.

Из шеста, подобранного тут же возле домика, и куска стекла соорудите небольшое копье. Чтобы перебраться на другую платформу, перережьте веревку, держащую с краю настил, — теперь от одного дома к другому ведет лестница.

Не вдаваясь в размышления о том, какое веское слово могут сказать местные обитатели насчет вынужденной инициативы с лестницей, отправляйтесь дальше. Следующее препятствие Энн попробует миновать с помощью свежеобретенного копья (потычьте им в крышу домика), но не преуспеет. Зато в той глиняной пробке, что закупорила проход, можно сделать копьем примитивную лесенку... и свалиться почти на головы аборигенам. Впрочем, судя по их реакции — в смысле, по ее отсутствию, — на эти головы чуть ли не ежедневно падают разнообразные европейцы. Эдакое сезонное явление...

Войдите в хижину справа — там вы встретите матриарха и прилагающегося к ней колдуна-переводчика. Матриарх — темнокожая красотка в юбке и топике — выглядит удивительно молодо для своего почтенного статуса, но внешность может быть обманчива. Мифическая Африка — страна шаманов и их сумасшедших богов, а уж Молгрэйв и вовсе заповедник древних тайн. Кто знает, может, здесь знают составы, какие и не снились европейским косметологам?..

Матриарх вам прошипит — не потому что рассержена, а потому что диалект у них такой — грустную историю о своем сыне, который на беду встретился с вашей кисой. Мальчик теперь неприятно близок к тому, чтобы отправится навещать предков, а на леопарда объявлена охота. Правда, ради вашей просьбы охоту несколько отложат — ровно до завтра. Это тот срок, за который вам надо измыслить, как обуздать своенравную кису. Ничего, Энн — девушка решительная, что-нибудь да придумает... вот только сначала голова кружиться перестанет и...

Очнувшись второй раз за один день, Энн получит бесплатную консультацию специалиста сразу по многим вопросам. Во-первых, голова закружилась не сама по себе — надо все-таки аккуратнее хвататься за всякие лианы, особенно если те оснащены ядовитыми клыками. Во-вторых, на плече у Энн есть «метка леопарда», которая посвященному говорит о многом, в частности, о том, из какого она рода и кто ее папа. Остается загадкой, что про этот таинственный шрам знали доктор Мюрад и мадарганский принц и почему специалист по такому деликатному вопросу нашелся только в глубине Молгрэйва. Впрочем, теоретические вопросы лучше оставить на потом, а сейчас заняться практикой.

Поимка беглого леопарда — это такая запутанная задачка, что можно только посочувствовать Энн, которой приходится решать ее на трезвую голову. Вдобавок трехмерная путаница деревенских улиц сама по себе способна пошатнуть какой-нибудь не столь здравый рассудок.

Вернитесь к хижине матриарха и от нее сверните направо — так вы дойдете до развилки.

Сейчас вам нужно налево, к хижине. Невзирая на то, что жителей деревни хочется поголовно сдать логопеду, попробуйте поговорить с владельцем хижины, затем возьмите с ограды плеть неведомого вам вьюнка — в хозяйстве все пригодится — и возвращайтесь.

На этот раз от перекрестка сверните налево и, миновав большое ветвистое дерево, подойдите к хижине, рядом с которой висят разнообразные кувшины. Вытяните наверх кувшин с запасами жира полополо и возьмите немного — для благих целей, разумеется.

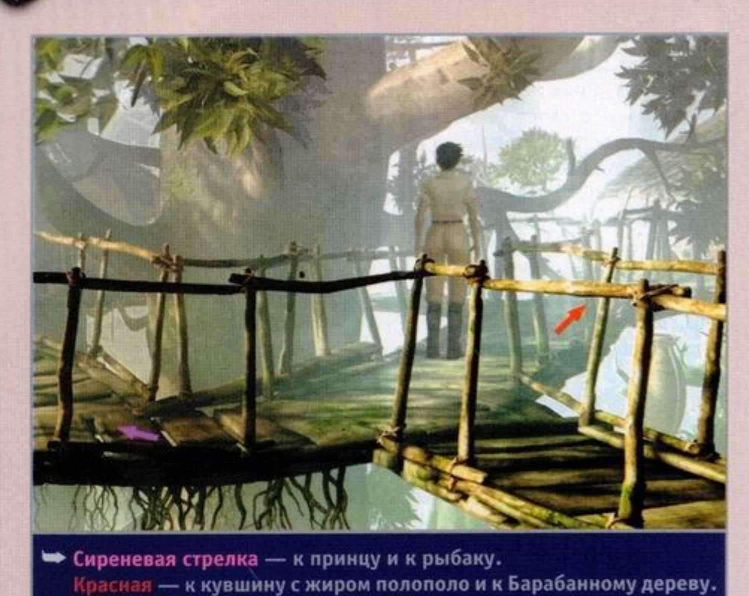
Отсюда можно сходить на экскурсию к Барабанному дереву — это от хижины направо. Погуляв вокруг дерева, поднявшись по лесенке на второй ярус и поглядев на неработающий барабан (как вы полагаете, кому его чинить?), возвращайтесь к перекрестку. Поднимитесь по лесенке (желтая стрелка).

1 — за лозой, 2 — в мастерскую, 3 — за орехами и крюком.

Поверните налево и по длинным мосткам дойдите до трех хижин. Возле одной из них растет еще одна лоза, которая обязательно пригодится в хозяйстве.

Теперь спускайтесь обратно — самое время вернуться к большому дереву и полюбопытствовать, куда можно дойти, если пойти по левой тропинке.

Красная — к большому перекресточному дереву. Синяя — к хижине с лозой. Желтая — на второй ярус к хижине с орехами и к канатной мастерской.



Сиреневая стрелка — к принцу и к рыбаку.
Красная — к кувшину с жиром полополо и к Барабанному дереву.

Пересеките загон для газелинов и загляните в гости к юному принцу.

Здесь вас ждут неприятные новости о том, что происходит в большом мире, зато мальчик пообещает вам помощь в вашей охоте на леопарда. Всего-то и нужно — починить барабан...

Для починки барабана вам понадобится шкура песчаной рыбы. Эти удивительные звери, похожие на морских скатов, неплохо описаны в книге, но рисунок не передает той неторопливой неуловимости, с какой они передвигаются — это надо видеть, и вы это увидите.

От загона с газелинами идите налево и познакомьтесь с местным рыбаком. Он даже способен к диалогу без переводчика, хотя из-за его акцента создается впечатление, что вы пытаетесь пообщаться с большой змеей.

Садитесь в его кресло, выбирайте на панели справа цветную наживку и начинайте осваиваться с управлением. Ручками, расположенными по обе стороны кресла, можно поворачивать удочку вправо и влево, педали позволяют ездить над песчаным рыбным омутом, а реле, если вовремя нажать, подсекает и вытаскивает добычу.

Очень экзотический вид рыбалки, надо признать. И очень выматывающий, если недостает терпения.

Если местные боги были благосклонны к вам и рыбалка удалась, идите в хижину. Майор расскажет вам о ловушке для леопарда и заодно поработает переводчиком в разговоре с рыбаком. Тот объяснит, что время на выделку рыбьей кожи требуется немало, но поскольку вы торопитесь, он может обработать ее другим способом: выделка будет хуже, но времени уйдет меньше. Вот только ингредиентов нужных у него нет — ему-то обычно торопиться некуда. Зато у Энн все необходимое уже при себе — это те самые листья, которые обещали пригодиться в хозяйстве. Отдав их рыбаку и не сумев разобраться в нюансах его художественного свиста, уточните у майора, о чем вам тут насвистели. Оказывается, для состава нужен еще жир полополо — его Энн тоже уже некоторое время предусмотрительно носит в сумке.

Дальше происходит то, что некий мистер Фест объяснял очаровательной Диане умным словом «монтаж»: вы выходите из хижины, выжидаете для приличия пару секунд, чтобы ваши недавние собеседники успели исчезнуть без излишней спешки, и входите снова. Хижина пуста, а возле стены сушится столь необходимая вам рыбья шкурка. Забирайте ее — и отправляйтесь чинить барабан. Можно даже бегом — вы ведь не хотите здесь поселиться?.. Еще неизвестно, исчерпают ли сообразительные аборигены свою фантазию в области того, на поиски какой ценной мелочи вас еще можно отправить.

Наскоро починив барабан, обрадуйте принца новостью, что можно приступать к ловле полополо. И немедленно возвращайтесь обратно — стучать в барабан.

Глухие удары барабана выгонят полополо из их убежища, взлетит с руки ловчий сокол... все прекрасно! Вот только теперь снова нужно бежать к принцу. Постепенно становится ясен секрет фигуры Энн: ничего особенного, всего лишь бег. Но зато — сколько!..

Получив тушку полополо и спрятав ее в сумку к прочему полезному имуществу, ступайте на перекресток и поднимайтесь по лесенке на второй ярус. В прошлый раз Энн искала здесь вьюнок, в этот раз задача посложнее: надо сделать эластичные канаты.

Редкий случай! Ради того чтобы собрать необходимые компоненты, вам не нужно сделать еще парутройку кругов по деревне.

Орехи вы найдете в хижине, что справа от лестничной развилки (3). Кстати, заодно захватите там же и металлический крюк.

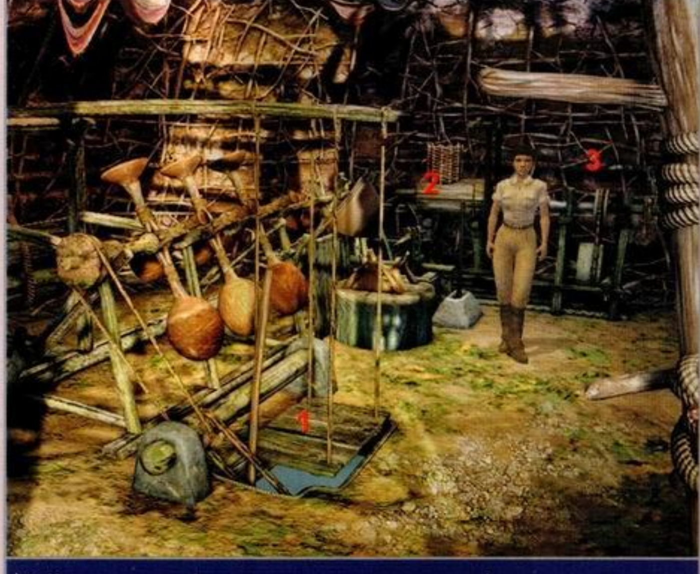
Мастерская тоже неподалеку: от развилки вперед, затем поворот направо (2). Внимательно изучив шпаргалку, прибитую возле хижины, входите и осматривайтесь.

Перед вами три механизма, простых и эффективных: весы (1), фиксатор для орехов (2) и прибор для изготовления эластичных волокон (3). Уж не сложнее, чем принцессина ванная в Мадаргане!

Встаньте на весы. По мнению местных умельцев, вес Энн составляет два с половиной ореха.

Последовательно поместите два ореха в фиксатор — сок стечет по желобу. А прежде чем сцедить сок из третьего ореха, используйте дозатор — ту штуку, которая, как топор палача, нависает над фиксатором. Чтобы дозатор понял, куда надо воткнуться, щелкните по центру закрепленного под ним ореха.

Покрутите ручку третьего устройства... ну вот и готово. Хоть в скакалочки играй, хоть с баобаба вниз головой прыгай.



На удивление функциональная конструкция!

Рыбака зрелищем целеустремленно бегающей туда-сюда Энн не удивить — этот человек, судя по его медитативному досугу, уже давно подключился напрямую к космосу. Ничего, с рыбаками такое иногда случается — профессия обязывает. А Энн тем временем успеет слезть по лестнице вниз, уронить крюк, огорчиться по этому поводу и придумать вариант решения проблемы. Понятно, что просить у местных второй крюк не имеет смысла — он у них, похоже, один на всю деревню. Так что придется возвращать пропажу.

Предусмотрительно приготовленный эластичный канат выручит бедную девушку — привяжите его к краю настила (1) и прыгайте.

Достав крюк, прицепите его к веревке (2), затем насадите на крюк наживку и потяните за деревяшку, которая торчит из настила и пытается выглядеть рычагом. Теперь, когда под удочкой образовалась яма, ее надо закидать всяким мусором, чтобы смотрелось органичнее. Мусором на этот раз будут работать ветки и деревяшки — возле лестницы лежит их целая охапка. Все, приготовления завершены, можно подняться на платформу и отдохнуть.

Впереди ночь леопарда и утро, которое принесет новые события и новые известия.

Проснувшись, отправляйтесь к колдуну — он будет ждать вас возле хижины матриарха и расскажет, что этой ночью майор был убит каким-то незнакомцем (не забудьте потом прочесть то, что вам отдаст этот специалист по шрамам и чужим биографиям). Леопард же попался в приготовленную для него ловушку и ожидает вас в готовом к транспортировке виде.

Вам пора в путь, собирайтесь. А пока колдун расскажет вам одну из самых увлекательных историй — вашу собственную. Точнее, ее кусочек.

РЕКА МАУР

После долгого пути Энн со своим зверинцем добралась до реки Маур. Великая река поднялась от дождей, а паром, стоящий у пристани, осел на один бок, но перебраться на противоположный берег как-то надо.

Загляните за сломанный грузовик — на земле лежат три пустые канистры. Они пригодятся вам, когда вы возьметесь подлатать паром, даже если за каждой канистрой придется сходить отдельно. Эту бесхозную тару надо поместить под притопленный край парома (подойдите к нему по деревянным мосткам, что справа от пристани). Затем курсором позовите газелина, поднимитесь на паром сами и отправляйтесь в плавание.

Не все водные процедуры одинаково полезны. К примеру, польза от купания в Мауре в сезон дождей более чем сомнительна. Да и кису придется искать заново. О судьбе безропотного родственника верблюда, исправно дотащившего повозку в эти края, и вовсе можно лишь восплакать.

Добро пожаловать в Замарат — город, некогда разбогатевший добычей изумрудов, но с тех пор по разным причинам пришедший в еще более печальный вид, чем изрядно опустевший Мадарган.

Первыми людьми, которых вы встретите здесь, будут два шахтера, работающие в местных изумрудных копях. Внимания они на вас не обратят, но их разговор послушать стоит. Судя по всему, некогда копи и правда были драгоценным источником изумрудов, но потом жилу выработали подчистую и теперь копают по тому же принципу, что и ребенок в песочнице — «а вдруг?».

Послушав, идите в город (отсюда направо) — дорога тут одна, и чтобы заблудиться, нужен особый талант.

ГОРОД ТЕНЕЙ, ИЛИ КРАТКИЙ КУРС ПРАКТИЧЕСКОЙ ГЕОЛОГИИ

Удручающее зрелище... Такое впечатление, что здесь сначала прошел Мамай — причем заплутал ненароком и долго искал выход, — а потом полученный результат довела до совершенства какая-нибудь песчаная буря. Мысль, что здесь может жить кто-то, кроме тараканов и археологов, поначалу вызывает некоторое замешательство.

И тем не менее — да, пустынность этих руин так же обманчива, как и лианы Молгрэйва. Здесь еще действуют шахты, в шахтах работают люди, а людьми командует сержант Харамби, глава местной администрации. Чтобы его найти, идите вперед, пока не увидите слева человека, стоящего возле дома на веранде. Поднимитесь по лестнице и войдите в дом. Из прихожей ведут три двери, вам нужна та, что открывается в комнату — там вы и встретитесь с сержантом.

Поговорив с ним и кое-как уяснив обстановку, попрощайтесь и покиньте дом. Увидев небольшую компанию, устроившуюся возле дома, и послушав сбивчивое бормотание, которое при некотором усилии можно признать за связную речь, вернитесь и еще раз пообщайтесь с сержантом Харамби. Правда, у этой беседы окажется неожиданный результат: сообразив, насколько серьезны ваши намерения, сержант пойдет на крайние меры и запрет вас в комнате.

Зато теперь можно с чистой совестью заняться осмотром всего того, что не прибито гвоздями, не прикручено к полу и вообще плохо лежит. Будет потом знать, как запирать в четырех стенах энергичную и предприимчивую девушку!

С полок слева заберите все, до чего можно дотянуться, и соедините воедино рукоятку (новую!) и металлическую часть геологического молотка. Теперь подойдите к столу и осмотрите пол рядом с ним — дерево непрочно, можно попробовать расковырять и посмотреть, что под досками.

■ НА ЗАМЕТКУ: если взламывать доски геологическим молотком со старой рукояткой, он сломается, после чего все прочие попытки будут безрезультатны.

Египетские трущобы отдыхают.

Теперь у вас есть дырка, ведущая в шахту, и подходящая для таких прогулок одежда. Достаньте обновку из сумки и идите переодеваться за ширму. Бессмысленно задаваться вопросом, зачем почтенному сержанту понадобилась в комнате эта громоздкая конструкция, а спросить у него лично все равно не получится. С другой стороны — мало ли зачем она ему нужна? Может, он за ней прячется от назойливых посетителей?..

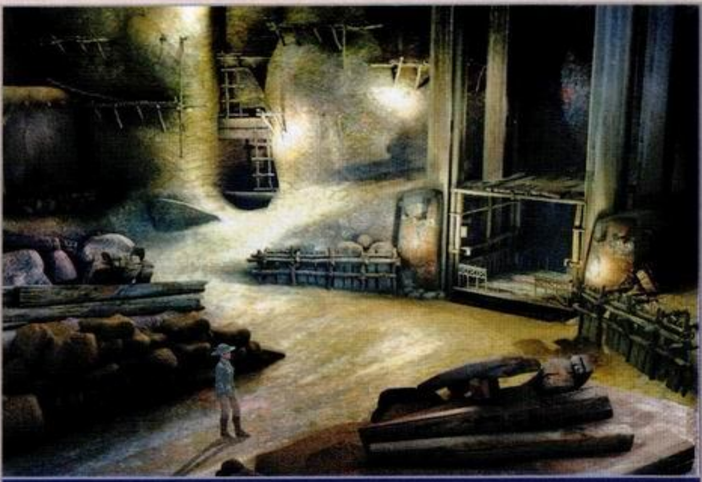
Невзирая на расковырянный пол, вниз Энн не полезет, а полезет как раз наверх, использовав в качестве лесенки звериную голову на стене. Аккурат после того, как вы уютно устроитесь на потолочной балке, в комнату заглянет сержант Харамби, обнаружит ваше исчезновение и закономерно решит, что вы уже бродите где-то внизу, исследуя шахты. Не будем его разубеждать.

Теперь идите к выходу из города — по дороге вы почти нос к носу столкнетесь с мистером Харамби, но он вас в облике скромного шахтера не узнает. Немного не доходя до пристани, поверните налево — там обветшалым донжоном возвышается надземная часть шахты. Войдите и щелкните по панели слева, чтобы спуститься вниз. Главное — не думать о том, как будете выбираться, если этот ненадежный агрегат вдруг даст сбой или вовсе сломается.

Будущий транспорт.

Билл, еще более местное начальство, чем сержант Харамби, проживает в подсобке неподалеку и много чего знает про здешние катакомбы, образовавшиеся за долгие годы выработки копей.

Заглянув в вольер к слону, возьмите лежащую тут же веревку и сходите к Биллу еще раз — пусть расскажет, какая нелегкая занесла сюда бедное животное. Выяснится, что слон — вернее, слониха — одна из старейших тружеников копей. Вполне возможно, что она застала еще те времена, когда эти копи по праву назывались изумрудными. Сейчас она уже стара, почти слепа и ожидает того часа, когда ее отправят на поверхность доживать свой век в более подходящих условиях... точнее, в менее неподходящих.



Налево пойдешь — к слону попадешь, направо пойдешь... а зачем тебе направо?

Можно начинать осваивать подземелья и вспоминать прочитанные в детстве книжки про Тома Сойера. Перед вами — три дороги, и Энн, как витязю на перепутье, неплохо бы определиться... ну хотя бы с тем, в каком порядке их исследовать.

Дорожка направо приведет вас к шахте с висящим в центре блоком. Блок оснащен увесистым крюком — таким, что способен удержать на весу не только хрупкую девушку, но и небольших размеров слона.

Если от подъемника пойти налево, можно посмотреть и на слона. Заодно пообщайтесь с Биллом.

Билл ненадолго покинет ваше общество — Энн за это время успеет переодеться и забрать из ящика стола два стальных клина и разводной гаечный ключ.

Когда Билл вернется в подсобку, расспросите его поподробнее. Продравшись сквозь его явное нежелание обсуждать колючие темы, вы получите несколько относительно внятных ответов на вопросы.

Исчерпав темы для разговора, вернитесь в закуток, где прикована слониха (хотя совершенно непонятно, кому и зачем понадобилось приковывать настолько безобидное животное), и при помощи

Ушко для прикрепления слона.

разводного ключа снимите с нее эту нелепую цепь.

Вернитесь к подъемнику и зайдите в клеть. Пошарив по потолку, найдите люк и откиньте его — надо же как-то забраться наверх, чтобы воткнуть блокираторы в пазы на левой стенке. Вот и пригодились стальные клинья, позаимствованные у Билла в домике.

Теперь снова откройте люк и спускайтесь. Внутри клети нажмите кнопку, расположенную на левой стенке, — подъемник дернется вверх и зависнет в метре от пола. Зайдите под клеть и привяжите веревку к скобе внизу — слониха вытащит стальной лист, закрывающий механизм. Ну вот, можно заглянуть внутрь и поковыряться в устройстве.

Аудиенция на 1095-м уровне.

На пульте поверните рычажок вправо и опустите рубильник. Теперь шаг вперед — и заповедник под названием «уровень 1095» перед вами. Вы уверены, что вам сюда было так уж надо?..

Инженер Дада стоит на возвышении и чем-то неуловимо напоминает мадам Сваффи, когда та наблюдала за своим птичником с балкона. Правда, на этом сходство заканчивается — мадам Сваффи все-таки женщина разумная и доброжелательная. А у этой дамы с головой все очень, очень плохо — прав был сержант Харамби, на все двести прав!

После недолгого разговора с «королевой зеленого ада» в памяти всплывает бородатый анекдот о девочке в каске, на которую упал кирпич, и она теперь ходит и смеется. Неизвестно, какой сталактит в былые времена свалился на каску этому инженеру, но наверняка это было посерьезнее какого-то там кирпича.

Итог беседы малоприятен: после упоминания о леопарде «королеву ада» осеняет блистательная мысль предложить ему Энн как часть рациона. Возражения Энн в расчет не принимаются. Мнение леопарда, в общем, тоже.

Что забыла ваша хищная киса в этих сырых катакомбах — непонятно, но факт остается фактом: Энн не ошиблась, подозревая в звере, терроризирующем шахтеров, своего спутника. Леопард, вскоре объявившись возле ямы, куда Дада распорядилась кинуть Энн, двумя прыжками спустится вниз и пойдет будить девушку: она опять в обмороке.

Очнувшись, начинайте развивать бурную деятельность — вас здесь уже ничто не держит, кроме ямы и прочих несущественных мелочей. Теперь, когда спутник заново обретен, можно и нужно возвращаться на поверхность. А как — это уже детали.

Осмотритесь. Яма невелика, над ней в изумрудном свечении неподвижно застыла клеть небольшого подъемника.

Светильники подвешены высоко — не допрыгнуть, но было бы странно, если бы в этом маленьком безумном государстве подземных рудокопов не цвело бы пышным цветом обыкновенное раздолбайство. Да и со здравым смыслом у здешних обитателей как-то не очень.

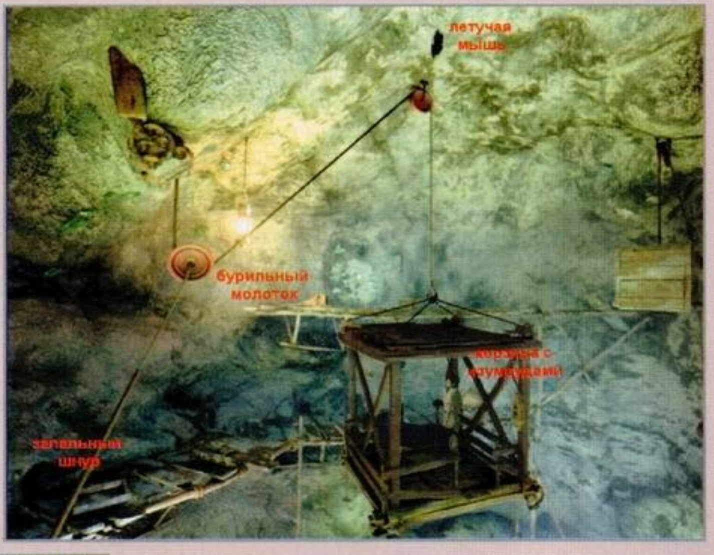
Так что поищите в той части ямы, откуда пришел леопард, — там на земле валяется разбитая лампа. Если масло из нее вылить на канат, удерживающий клеть, и поджечь — подъемник благополучно свалится вниз.

Заходите в клеть и найдите кнопку запуска механизма. Поднявшись, оглядитесь — на выходе из клети, прямо на краю настила, кто-то оставил корзину с чистейшими изумрудами. Правда, изумруды тут и украшают своды над тюремной ямой, и вот разве что под ногами не валяются, так что могут и не представлять великой ценности для тех, кто их здесь оставил. Возьмите немного себе и отриньте соблазн уволочь с собой всю корзину, помните — «жадность губит флибустьера».

Слева, в ящичке, вы найдете фитиль для взрывчатки.

Теперь снова садитесь в лифт и поднимитесь еще на ярус. Здесь вам под руку попадется легкий бурильный молоток — сделайте в стене небольшую дырку.

Вернитесь в клеть подъемника. Видите летучую мышь на потолке? Сгодится на закуску для голодной кошки — нельзя же, в самом деле, заводить домашних животных и не кормить их. Жаль только, что сбить дальнего родственника полополо нечем. Хотя есть, конечно, изумруды...



Нет, ну есть в этом что-то от дворянского безумия! Кто-то монетами засевает поле, чтобы соседи не дай бог в жадности не обвинили, а кто-то использует изумруды вместо булыжников. И вообще, странное это место — 1095-й уровень. Может, и Дада неспроста тут в «адские королевы» подалась?..

Леопард с энтузиазмом поддержит ваше предложение насчет легкого завтрака и прыгнет на мышь, когда та окончательно разочаруется в потолке и пересядет на угол ящика. Правда, этого не переживет не только мышь, но и ящик, но горевать о порче Дадиного имущества Энн не будет, а лучше спустится вниз и изучит содержимое.

В ящике оказался динамит — крайне полезная вещь для тех, кому нужно пройти сквозь стену. Пристроив его в нишу в стене и прицепив к взрывчатке запальный шнур, спуститесь обратно на дно ямы. Разыщите свесившийся сверху хвост от фитиля, соедините его с детонатором, мысленно напишите завещание — и взрывайте. В смысле, кликайте на детонатор.

Н-да... получилось как-то излишне радикально. Не зря сержант Харамби так противился тому, чтобы углублять копи. Тут у них и правда все держится на честном матерном слове и благих намерениях. Точнее, держалось...

Выбравшись и выдохнув, бегите к Биллу — надо же его предупредить. Правда, этот упрямец покидать копи откажется наотрез. Разве что попросит захватить с собой слониху.

Хм... теперь если еще кто-нибудь приставит Энн присматривать за обезьяной или жирафом, можно будет смело назваться бродячим зверинцем.

У кого-то золотая клетка, а у нас — изумрудная яма.

Идите обратно к подъемнику, а от него — направо, к блоку с крюком. Сейчас к нему в качестве груза на ремнях аккуратно прицеплена пожилая слониха, ожидающая отправки наверх, к солнцу и свежему воздуху. Все, возвращаемся на поверхность!

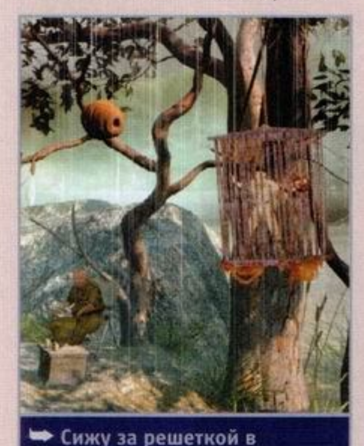
Поговорите с сидящим возле платформы человеком. Он расскажет вам еще немного о вашем прошлом и о прошлом этого города. От него вы наконец узнаете свое настоящее имя.

Малкия Родон-Краун. Неплохо звучит, Энн?

Попрощавшись с собеседником, идите направо. Оставьте Замарат с тишиной его улиц и паутиной его катакомб.

ЛАГЕРЬ ПОВСТАНЦЕВ

Если верить опыту Энн, в Африке желающие познакомиться с очаровательной девушкой из кустов так и выпрыгивают — да не просто так выпрыгивают, а с убедительными огнестрельными аргументами наперевес. Леопард с их аргументами решил не связываться и правильно сделал. В конце концов, это же не с ним так настойчиво пытаются пообщаться.



Сижу за решеткой в темнице сырой...

Правда, гостеприимство новых знакомцев оставляет желать лучшего: клетка, подвешенная на дереве, не в лучшую сторону отличается от гостиничного номера. Но что с них взять — дети природы...

ВСТРЕЧИ СО СТАРЫМИ ЗНАКОМЫМИ, ИЛИ О РОЛИ МУЗЫКИ В ВОЕННОЙ СТРАТЕГИИ

Попробуйте выяснить, насколько плачевно ваше положение, — поговорите хотя бы с этим повстанцем брутального вида, который сидит неподалеку. Толку с него особенного не будет, но немного информации получите.

Затем раскачайте клетку: нажимая и удерживая курсор, когда клетка приближается, и отпуская, когда она достигает конечной точки и начинает обратное движение. Брутальный повстанец к вашей занимательной акробатике отнесется с абсолютным равнодушием: видимо, идея превратить клетку в качели поначалу приходит в головы многим.

Раскачавшись хорошенько, дотянитесь до ветки, торчащей справа из кроны. Ветка сама по себе незаметна постороннему глазу, но курсор обязательно подскажет ее местонахождение — надо только вовремя успеть перейти от раскачивания клетки к выдиранию палки из кроны.

Теперь абсолютно тем же способом нужно раскачать клетку влево и стукнуть палкой по улью.

После этого на вас наконец обратят внимание.

Какое необыкновенное воздействие оказывают местные осы! Покусанный ими повстанец вместо применения карательных санкций почему-то действительно позвал начальство, и теперь вы можете наслаждаться сменой обстановки: палатка, вежливое обращение, расстановка еще ряда точек над i. Чашку кофе и завтрак, правда, не предложили.

Разговор получился более чем занимательным. Оказывается, в заваривании этой каши с повстанцами и мятежами вы принимали самое непосредственное участие — конечно, если верить человеку, представившемуся Конрадом Сири, вашим давним знакомым. Сири расскажет вам, как еще в Женеве вы с ним вместе мечтали о свободной и сильной «Новой Морении», и предложит присоединиться к общему делу — благо, и победа уже не за горами.

Но со времен женевских мечтаний о всеобщем благе произошло многое. Малкия успела попасть в авиакатастрофу, стать Энн Смит и проделать немалый путь по этой стране — ей есть о чем подумать, прежде чем принять решение.

Малкия для Сири сейчас — дорогой подарок. Дело в том, что в справедливой освободительной войне случилась патовая ситуация: король не сходит с корабля, его противники не могут подняться на борт, а сам корабль стоит у берега, как ржавеющий памятник былому величию, и для того чтобы сдвинуть ситуацию с мертвой точки, Сири позарез нужен диверсант. Правда, непонятно, почему он сам не может влезть на королевский корабль и заставить замолчать барабаны, которые наводят такой суеверный страх на славное повстанческое воинство, — возможно, он тоже слишком давно слушает гул тамтамов?..

Ну что ж... вам ведь в любом случае нужно попасть на этот корабль. А окончательное решение можно будет принять позже.

Возьмите со стола Сири пачку документов (не забудьте прочесть), а изумруды и рацию он вам и сам отдаст. Теперь вас не ограничивают ни во времени, ни в передвижениях — впрочем, снаружи льет все тот же бесконечный дождь, так что удовольствие от прогулок очень сомнительное. И все-таки придется немного побегать.

Заверните за палатку Сири и подойдите к ограде. Наломав с кустарника колючек, вернитесь ко входу в палатку и отправляйтесь на экскурсию по лагерю борцов за свободу и справедливость (это по дорожке направо). Поговорите с солдатом, выясните общее настроение в армии, полюбуйтесь на королевский корабль «Black Vault», чей внушительный силуэт проступает сквозь туман, и под негромкое гудение барабанов возвращайтесь к палатке Сири.

Судя по внешнему виду, эта жестянка уже не первый день сидит на мели.

Теперь прогуляйтесь к другому участку реки (тропа поведет вас наверх), нарвите там камыша и идите вправо вдоль берега. Там у вас будет возможность поговорить с товарищем по недавнему несчастью — человеком, коротающим время в подвешенной над водой клетке. Пленника зовут Вамганга, он вождь племени булусов и личный врач Родона. Точнее, был им до недавнего времени.

Часовой, приставленный его сторожить, попытается не допустить вашего общения, но Малкия-Энн умеет настоять на своем.

Поговорив, идите направо — там вас ожидает то самое бронированное плавсредство, которое любая приличная санитарная инспекция взяла бы на абордаж без труда. Вам предстоит штурмовать ее просто и незатейливо — карабкаясь вверх. Потому как отдать швартовы Родон, разумеется, не озаботился.

Убедившись, что на борт не подняться до тех пор, пока на якорной цепи сидит какая-то на голову стукнутая змеюка (ну зачем нормальному пресмыкающемуся такое неудобное место для отдыха?), вернитесь и попросите помощи у Вамганги. Отдайте ему шип, отодранный с кустарника, и камышинку, и можете полюбоваться, как аккуратно он обойдется с охранником.

Затем подойдите к стулу слева, подберите лежащий на земле нож и перережьте веревку, удерживающую на весу клетку вождя булусов. А теперь просто идите вслед за ним — он устранит чешуйчатое препятствие с вашего пути. Все, можно лезть (направо — вверх — направо — вверх — вверх — налево — вверх — налево — вверх).

BLACK VAULT

ПОСЛЕДНЯЯ ЦИТАДЕЛЬ, ИЛИ АБОРДАЖ ПО-СЕМЕЙНОМУ

Поднявшись на палубу, загляните в стенной шкафчик. Нет, это не огнетушитель, хотя некоторое сходство есть. Это дымовая шашка.

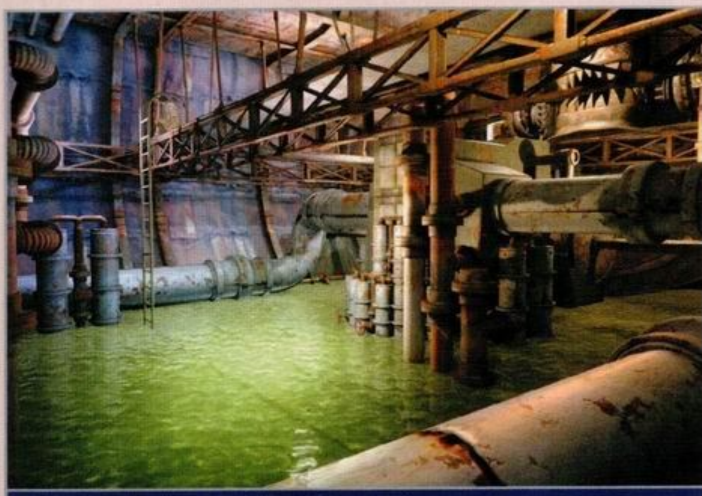
Теперь ступайте налево к орудийной башне. Войти, правда, не получится: внутри полным ходом идет празднование обезьяньего шабаша. Общество собралось скандальное и обидится, если его потревожить. Поэтому тревожить придется, не сокращая дистанции: возьмите дымовую шашку и... ну, глаз у Энн точный, это еще летучая мышь в пещере оценила, так что и тут проблем возникнуть не должно. Разочарованное хвостатое общество разбредется восвояси.

Входите, опустите на пульте управления правый рычаг вниз и с помощью двух колес переместите прицел влево до упора — теперь точно по курсу перед вами торчит изогнутая труба воздуховода. Раструб закрыт решеткой — но какая решетка устоит перед таким калибром?

Немного подкорректируйте направление выстрела, чтобы случайно не снести какой-нибудь другой, более ценный кусок корабля, затем последовательно нажмите два рычажка слева: сначала верхний, потом нижний.

Знатно бабахнуло!.. Ни решетки, ни трубы.

Чтобы посмотреть на результат поближе, покиньте уютное кресло артиллериста и идите направо, пока не найдете удобную лесенку наверх. Раньше рядом с этой лесенкой торчал воздуховод, теперь на его месте из палубы растет авангардный цветочек с покореженными стальными лепестками — ваш персональный вход во внутренние помещения. Не слишком удобный — зато авторская работа!



Большая лужа с электрическими кабелями на дне. Проверять, ноль или фаза, — не рекомендуется.

Внутри вашему взору предстанет небольшой урбанистический бардак — впрочем, с гаражом Хассана в этом плане ничто не сравнится. И, в отличие от все того же гаража, в этом бардаке ничего полезного нет, можно не задерживаться.

Кнопка слева от лифта вызывает лифт, что логично. Оказавшись в коридоре, идите до приоткрытой двери — за ней открывается большое пустынное пространство с рельсами, кучей угля и пультом управления неподалеку от этой кучи. Чтобы разобраться, к чему все это, пройдите дальше, пусть это и не самое увлекательное место для прогулок.

В некий момент взору Энн предстанет зубастая печь, которой какой-то авангардист попытался придать форму головы леопарда. Результат впечатляет скорее размерами, чем качеством исполнения.

Перед печью стоит тихая и неподвижная вагонетка. Обойдя комнату по периметру вы обнаружите приборную панель — тоже, в целом, малофункциональную (а если возле нее посмотреть вниз — можно полюбоваться на воду, щедро льющуюся через дырку в обшивке). Корабль явно переживает не лучшие дни.

Неподалеку от приборной панели есть лестница, ведущая вниз, — предложите Энн спуститься. Правда, оценив степень риска, она от такой идеи откажется — там в воде вовсю плещутся электрические кабели. Разумная девушка.

Нет — так нет. Прогуляйтесь обратно до печи — справа от нее есть еще одна дверь. Маленькое помещение с большими трубами вас ничем не сможет порадовать, но если пройти дальше, то в следующем помещении вы обретете баллон с бензином — совсем неподалеку от дверного проема.

Возвращайтесь в помещение с рельсами и углем. Надо разжечь печку.

Желтая приборная панель, расположенная неподалеку от угольной кучи, изобилует кнопочками и рычажками. Чтобы разобраться во всем этом разнообразии, одной интуиции мало — здесь определенно требуется особый вид благородного безумия. Примерно такого же, какое однажды поразило Архимеда во время купания. А Энн хоть и умная девушка, но до Архимеда не дотягивает, так что обойдемся в этот раз без новых законов физики. Лучше займемся нажиманием на кнопочки.

Главное — не спутать последовательность. А то приз выпадет из захвата, и придется тратить еще один жетончик.

НА ЗАМЕТКУ:

1. Левый верхний переключатель включает панель.
2. Горизонтальный переключатель — вправо.
3. Вертикальный переключатель — вниз, чтобы позвать вагонетку.
4. Нажмите красную левую кнопку.
5. Вертикальный рычажок — вверх.
6. Нажмите красную правую кнопку.
7. Горизонтальный переключатель — влево.
8. Красная кнопка в центре.

Теперь, после того как уголь загружен в пасть, нужно, чтобы из искры возгорелось пламя, а это отдельная задача. Увы, но масляной тряпкой и зажигалкой, как в гареме, вы на этот раз не обойдетесь: масштабы не те. Так что придется подойти к вопросу с соблюдением техники безопасности.

Для начала подойдите к печи — когда вы приблизитесь, из пола, как чертик из коробочки, выскочит «зажигалка», тоже отдаленно напоминающая леопарда.

Залейте содержимое баллона в раструб позади «головы» и щелкните зажигалкой на «лапу». Нажмите кнопку на «правом плече» — марионетка поднесет факел к зубастой пасти «большого брата». Теперь — кнопку на «левом плече». Красиво получилось?

Выкачивание воды, плещущейся в железном корабельном брюхе, — тоже то еще развлечение, но кнопочек на пульте (тот, что возле лестницы) все-таки гораздо меньше. Всего-то нужно — нажать левую красную кнопку, а потом дернуть за единственный рычажок, чтобы запустить помпы.

Кисонька дорогая, ну вечно с тобой какие-то приключения!..

Теперь, когда Энн больше не грозит проверить на себе, насколько замечательно передается по воде электричество, можно и спуститься. Слева будет открытая дверь — идите туда и покатайтесь на лифте. Лифт, надо признать, тут крайне самостоятельный: сам все знает, в том числе и куда везти — не успеешь нажать на кнопочку, как он закрывает двери и куда-то едет.

Отсюда идите направо, а выйдя в коридор, поверните налево (курсор укажет вверх). Хм-м-м... похоже, разобиженное вашей дымовой шашкой хвостатое общество решило взять реванш. Связываться с ними нет никакого резона, гораздо проще вернуться в коридор и разок повернуть красное колесо, продемонстрировав хвостатым агрессорам сокрушительную силу человеческого разума и горячего пара. Разогнав обезьян и повернув колесо в прежнее положение, идите в коридор — вам нужна именно та дверь, возле которой сидели сердитые обезьяны.

ВУДУ, ИЛИ ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ИЗ ОБЩЕГО КУРСА АФРИКАНСКОЙ МАГИИ

Путь свободен, можно войти в комнату ритуалов. Там в окружении горящих свечей лежит на полу старый добрый знакомый — черная хищная кошка. Кстати, не такой уж у нее и скверный характер, правда же?..

У леопарда не все в порядке со здоровьем, но где на этой ржавой жестянке найдешь ветеринара?..

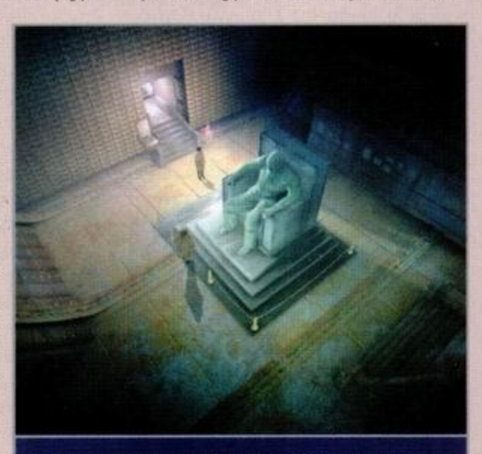
Возьмите лежащий возле леопарда мелок и возвращайтесь к лифту. Спустившись на этаж, вы найдете на площадке лифта Вамгангу, у которого в этой истории есть свой интерес: он беспокоится о святыне племени, спрятанной в корабельной сокровищнице, куда ему путь закрыт. Если Энн-Малкия принесет ему эту святыню, он поможет леопарду.

Чтобы найти статую, идите налево, в зал архивов. Вашему взору предстанут интересный образчик гигантомании в искусстве, огромное архивное помещение и маленький, но очень солидный человечек.

Рядом со статуей (по счастью, не она — святыня племени булу, ее и танком с места не сдвинешь) вас ожидает мистер Гретзельбург, с которым вам предстоит долгое и специфическое общение о банках, архивах и тяжелой доле мистера Гретзельбурга. Где сокровищница, он не знает и знать не хочет, потрогать статую — не дает и вообще только мешается тут.

Подойдите к телефону на столике рядом с выходом, посмотрите на листочек с номером. После этого к вам по рации постучится Сири и будет некоторое время занудствовать в прямом эфире, но зато и помощь от него все-таки будет.

Как только почтенный мистер Гретзельбург покинет архив, подой-



Архивная статуя. Наверное, долго ломали голову, куда впихнуть этот сомнительный шедевр, пока не нашли зал с достаточно высоким потолком.

дите к статуе и отковыряйте ножом золотой медальон с одной из каменных дланей — он открывает дверь из архивов в сокровищницу.

Войдя в это непривлекательное и плохо освещенное помещение, вы прямо перед собой увидите полку с несколькими куклами вуду. Возьмите их и лежащие там же долгосрочные казначейские облигации. После этого у себя за спиной вы обнаружите Гретзельбурга, который успел вернуться и теперь занимается любимым делом — опять мешает вам пройти. Это не банкир, это шлагбаум какой-то!..

Чтобы ретивый банкир охладел к вашему обществу, щелкните зажигалкой на одну из кукол вуду — ту, что осталась стоять на полке. Теперь слева на полках еще поищите африканскую ритуальную маску — и можно возвращаться к Вамганге. Поговорите с ним, потом отдайте ему одну из кукол и идите снова в комнату ритуалов.

Надо признать, что колдовство племени булу впечатляет: этот Вамганга, судя по скорости перемещения, наверняка владеет телепортацией. Только что вы оставили его внизу на площадке у лифта, а войдя в комнату, уже обнаруживаете его возле леопарда. И как только успел?..

Теперь самое время вспомнить детство и рисунки на асфальте. Берите мелок и начинайте рисовать всякие загогулины вокруг леопарда. Сначала — солнышко слева от свечного круга. Затем — месяц справа. А потом подойдите к свечному кругу между этими двумя метками и очертите внутри него мелом кольцо.

Уточните у специалиста дальнейшие инструкции — и продолжайте вспоминать детство, расставляя кукол по нужным точкам. Кукла в шляпе сядет прямо на изображение месяца, кукла-дерево — возле двери, а третья кукла — туда, где была Энн, когда рисовала меловой круг.

Теперь вам — а точнее, колдуну, который удачно обзавелся понятливым ассистентом в вашем лице, — нужна кукла, которую можно будет посадить на изображение солнышка. Старая детская кукла Энн для этого прекрасно подойдет, ее только найти надо.

Идите на площадку лифта, а оттуда — в дверь налево. Вы попадете в королевские апартаменты. Дверь направо открыта — это дверь в детскую Энн. В ней ничто не изменилось за эти годы... В сундуке рядом с кроватью вы и найдете нужную вам куклу.

Вернувшись в комнату и положив куклу на изображение солнышка, достаньте облигации и положите на леопарда.

Теперь колдуну нужен куда более простой набор для излечения пациента, нежели мел, свечи и куклы вуду — по крайней мере, все, что ему необходимо, можно найти в корабельном лазарете (это налево по выходу из комнаты).

Путь туда загорожен чешуйчатой тушкой — змея, согнанная Вамгангой с якорной цепи, нашла новое место для послеполуденного сна. И опять неудачно, о чем ее Вамганга и известит.

Вам нужна как раз та дверь, вход в которую был перегорожен змеей. Дальше Энн предстоит поворачивать все время налево, пока коридоры не доведут ее до открытой двери лазарета. Добравшись, пройдите вдоль рядов коек, больше похожих на нары... н-да, к счастью, лечиться здесь Энн не придется.

Справа вы увидите висящие медицинские халаты. Под ними внизу лежит упаковка со смирительной рубашкой, а еще ниже стоит коробка, из которой нужно достать морфин и дезинфицирующую настойку. Правда, какая-то очередная обезьяна добралась и сюда, но вам сейчас не до того, чтобы гоняться за хвостатым недоразумением по всему кораблю, — нужно вернуться к колдуну и отдать ему необходимое для излечения леопарда.

Вамганга примется за дело и потребует, чтобы ему не мешали, так что теперь можно взяться и за обезьян. Идите обратно до лазарета, но сверните направо, немного не доходя до входа — с середины последнего коридора. Войдя в комнату, вы увидите нескольких обезьян, которые увлеченно смотрят телевизор. Что показывают по телевизору, их, в общем, мало интересует, но просто так тут сидеть и крутить хвостами Энн им не даст. Идите в соседнюю комнату, достаньте из сумки африканскую маску, а затем кликните курсором на камеру, чтобы та включилась в рабочий режим. Теперь, переключив хвостатым оккупантам телеканал, садитесь в кресло и меряйте маску. Бу-у!

В комнате осталась только одна обезьяна — не то самая смелая, не то самая близорукая. Чтобы получить от нее ключ-карту, придется расстаться с изумрудом. Неравноценная замена, но ключ вам сейчас нужнее.

Выходите из телевизионной и идите вперед по коридору, а затем сверните. Нет-нет, не налево — там лазарет, вы там уже были. В этот раз вам направо и прямо до конца коридора, где вы опять наткнетесь на хвостатых агрессоров.

Удивительно еще, как этот корабль, на борту которого такое количество обезьян чувствует себя хозяевами положения, еще не разобран на запчасти. Впрочем, в этот раз с преградой справиться несложно. Вернитесь немного назад и сверните в коридор, где слева будет дверь на кухню.

На кухне пройдите в дальнюю ее часть, возьмите консервный нож и откройте жестяную банку. Содержимое банки выложите на сковородку, щелкните зажигалкой — и голодные обезьяны тут же оставят свой пост у двери.

Войдите в комнату, на пороге которой они прежде сидели, и оглядитесь. Когда-то эти полки и шкафы, видимо, были заняты книгами, но сейчас единственная печатная продукция, которую можно найти здесь, — это рапорт, повествующий о судьбе Малкии еще за тот период, когда она пыталась придумать, как бы поудачнее прикинуться Любимой Женой принца. На записке, пришпиленной к дверце шкафа, от руки написан код (2577) — запомните его, эти циферки нужно будет нажать на кодовом замке. Набрав код и скормив замку ключ-карту, вы попадете в комнату, посвященную тактике и стратегии. По крайней мере, столик вместо скатерти покрывает изрядно потрепанная карта, из-под которой виднеется уголок пакета с рапортами. Можно почитать — довольно занимательная, хотя и весьма специфическая литература.

Теперь обойдите стол с картой слева и спуститесь по лестнице вниз. Не смущайтесь тем, что лестницу не особенно видно, — курсор, как обычно, добропорядочно обзаведется стрелкой, как только вы этот лаз вниз нащупаете.

Внизу вашим глазам предстанет воистину феерическое зрелище: огромные барабаны, вокруг которых стоят клетки с представителями местной экзотической фауны, и проплывающие мимо по кругу камни.

Если на панели справа перекинуть рычаг в обратное положение, вся эта конструкция наконец остановится и зверюшки смогут отдохнуть. Барабаны, так пугающие окрестный люд, смолкнут, и отважные повстанцы двинутся на штурм неприступного и безлюдного плавсредства.

Возвращайтесь наверх. Здесь есть еще одна лестница — она ведет в рубку корабля, где вас дожидается Вилли Вандергард, один из ближайших сподвижников короля. Поговорите с ним, расспросите о своей матери, о леопарде, о Замарате. Затем, когда вы уже соберетесь уходить, за спиной раздастся выстрел...

❖ ❖ ❖

Что ж, пора ставить точку в этой долгой и запутанной истории. Вернитесь на площадку лифта и идите от подъемника налево, в королевские апартаменты. Запертая дверь легко поддастся ключу — входи, Энн. Или все-таки Малкия?

Кем бы ты ни была — входи.

ЛКИ

➥ Разгадка мистических барабанов. Гринписа на них нет...

РИЧАРД ПСМИТ

ЖАНР
пошаговая локальная стратегия
РАЗРАБОТЧИКИ
Nival Int.
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
В РОССИИ
Nival Int.
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Heroes of Might Magic III, Демиурги
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 1,5 GHz, 512 MB, video 64 MB
Рекомендуется – 2,4 GHz, 512 MB, video 128 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет, за одним компьютером
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD или 4 CD
АДРЕС В СЕТИ
www.nival.com/homm5_ru/

Heroes of Might & Magic V

- Правила волшебства
- Заклинания
- Колдующие существа
- Злоключения рыцаря
- Странствия демона
- Коварство некроманта
- Авантюра чернокнижника
- Приключения рейнджера
- Борьба мага

В предыдущем номере журнала мы рассказали о войсках всех шести сторон, о навыках героев и об общих правилах игры. Нам остались: заклинания, артефакты и миссии игры.

Об артефактах, скажу вам сразу, вы из этого текста не узнаете ничего. В этом попросту нет смысла: когда вы увидите волшебный шлем того-то и того-то, вам сразу скажут, что он дает, а если на карте этого шлема нет — то вам все равно его никак не добыть. Поэтому не будем перегружать журнал бесполезными сведениями, а поговорим лучше о насущном.

ШКОЛА ЧАРОДЕЙСТВА И ВОЛШЕБСТВА

Прежде чем переходить к описанию заклинаний, напомним вкратце правила. Для того чтобы изучить заклинание, нужно побывать в городе, где оно есть в магической гильдии, посетить храм с этим заклинанием либо получить его от другого своего героя (на что требуется навык *ученого*).

Чары первого и второго уровня способен изучить любой герой (канул в прошлое процесс «закупки книги чар» для слабомагических персонажей). Для последующих уровней нужно обладать знанием основ соответствующей школы магии (3 уровень), развитой (4 уровень) или искусной магии (5 уровень). Кроме того, навык мудрости дает право учить любые чары 3 уровня, а всеведение (уникальная способность мага, очень трудно получить) дает доступ ко всем заклинаниям сразу. Бывают еще свитки с заклятиями.

Вышеупомянутые навыки, помимо доступа к чарам, влияют на их силу, и весьма существенно.

КОЛДУНЫ НА ПОЛЕ БОЯ

А по какому правилу рассчитывается сила заклятий колдующих существ — друидов, магов, пещерных демонов, дриад? Оказывается, формула очень небанальна, тут далеко до прямой пропорции...

Итак, возьмем количество существ в отряде и поделим на базовый прирост их в неделю. Умножим результат на 10, возьмем целую часть и прибавим 10. Из полученного числа надо... взять десятичный логарифм, затем умножить все это на 21, вычесть 22 и снова взять целую часть.

Голова пошла кругом? Ничего удивительного, так и задумано. Никто в здравом уме и твердой памяти не станет считать все эти цифры в разгаре сражения. Запомнить надо на самом-то деле вот что:

➤ Чем больше существ в отряде, тем медленнее растет колдовская сила. Поэтому зачастую выгоднее разделить большой отряд магов на два поменьше. Подробнее об этом можно прочесть в советах мастеров по демонам (в этом же номере).

➤ Пока количество бойцов в группе не превысило примерно шестикратный недельный прирост, можно не заниматься этими перетасовками и водить их одним отрядом. Дальше полезность разделения быстро возрастает.

Конечно, это просто прикидка. Поэтому в дальнейшем мы будем приводить в советах мастеров таблицы расчета урона от заклинаний. А то от этих расчетов и голову сломать недолго.

■ ЭТО ВАЖНО: канула в прошлое система, когда урон от боевых заклятий был прямо пропорционален колдовской силе мага. Например, волшебная стрела (без дополнительных навыков) снимает 48 + 8 * К хитов, где К — колдовство применяющего чары. А молния — 11 + 11 * К хитов. Поэтому при низком значении колдовства (до 12) волшебная стрела будет сильнее, а при высоком больнее бьет молния. К счастью, учить все это наизусть необязательно: правая кнопка мыши подскажет вам, сколько то или иное заклинание сносит именно в ваших руках, с учетом всех параметров и умений.

Ряд навыков добавляет *массовые* или *усиленные* версии заклятий; такие чары стоят, естественно, дороже.

Теперь перечислим существующие в игре чары.

МАГИЯ ПРИЗЫВА					
Заклинание	Мана	Без навыков	Основы	Развитая магия	Искусная магия
Волшебный кулак	5	20 + 4 * К	30 + 6 * К	40 + 8 * К	50 + 10 * К
Огненная ловушка	8	2 ловушки	4 ловушки	6 ловушек	8 ловушек
Призыв осиного роя	5	10 + 2 * К	20 + 4 * К, замедление 20%	30 + 6 * К, замедление 40%	40 + 8 * К, замедление 60%
Поднятие мертвых	6	120 + 15 * К	160 + 20 * К	200 + 25 * К	240 + 30 * К
Создание фантома	6	4 уровень	5 уровень	6 уровень	7 уровень
Землетрясение	7	100	200	300	400
Призыв элементалей	9	К элементалей	К элементалей	К элементалей	2 * К элементалей
Стена огня	8	50 + 10 * К	50 + 10 * К	50 + 10 * К	75 + 15 * К

ЭТО ВАЖНО: здесь и далее буквой **К** обозначается параметр колдовства.

ПОХОДНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Эти чары учатся в гильдии, как и все прочие, но процесс отличается одной особенностью: для них нужен не навык, а просто определенный уровень. Применяются они, как следует из названия, не в бою, а при перемещении по карте.

Вызов корабля. Как обычно — вызывает судно к магу. Для этого нужно, чтобы свободный корабль существовал, а также чтобы в этом месте можно было сесть на него (нужно этакое мелководье — с крутого бережка в лодку герои не прыгают). Уровень заклинания — 2, выучить может всякий. Стоит 4 маны.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: ошибкой было бы думать, что такое заклинание не имеет стратегического применения. Например, в миссии, где лодки в дефиците, иногда удается «стащить» чужую лодку свежекупленным героем и заблокировать вражескую армию на острове... Почему «свежекупленным»? Так ведь если герой с этой лодки слезет, ее телепортируют обратно...

Вызов существ. Дивное заклятие — призывает ваших существ из ближайшего города (не от героя, стоящего в городе!). Цена — 1 мана за штучку, так что вызывать всякую мелюзгу невыгодно. Заклятие 3 уровня, нужен 10 уровень героя.

Астральные врата. Эта магия 4 уровня переносит нас по карте; но очень непросто выяснить, куда можно телепортироваться, а куда — нельзя. Применять магию можно лишь в начале хода. Иногда это — оружие победы (перескочить преграду и зайти врагу в тыл...), но далеко не всегда создаются условия для применения. Нужен 15 уровень. Стоит 15 единиц маны.

ЭТО ВАЖНО: планируете рискованный штурм, а у вас дома готовятся подкрепления? Не забудьте вызвать их заранее. Потом ближайшим станет свежезахваченный город...

Портал в город. Переносит героя со всей армией в ближайший дружественный город за 20 единиц маны и «съедает» остаток движения на ход. Нужен 20 уровень. Чары 5 уровня.

МАГИЯ ПРИЗЫВА

Сюда попали все чары, которые добавляют существ на поле боя (кроме воскрешения), и еще кое-что. Числовые параметры заклятий вы найдете в таблице. Заклинания 5 уровня описаны полностью в тексте.

НА ЗАМЕТКУ: зачем даны параметры для уровней владения, на которых заклинание выучить нельзя? Из-за навыка мудрости, свитков и так далее.

1 уровень

Волшебный кулак. Типичное боевое заклинание, хоть и не очень сильное. Но... оно наносит обычный физический, а не магический урон, а потому игнорирует защиты от магии.

Огненная ловушка. Создает на поле боя несколько ловушек, которые взрываются, если на них наступят (врагу они не видны). Заклятие сомнительной полезности — очень уж непредсказуемо. Навыки меняют не урон (он стандартный — 50 + 10 * К), а количество ловушек.

2 уровень

Поднятие мертвых. Оживляет ваших убитых; если они относились к нежити — то перманентно, иначе до конца боя. Важнейшее заклятие — оно способно продлить битву во много раз. Есть мнение, что его уровень несколько недооценили... От колдовской силы зависят *суммарные хиты* оживляемых существ.

Призыв осиного роя. Без особых навыков это — всего лишь очень-очень слабое боевое заклинание. Но если у вас натренирована магия призыва, то заклятие не только снимает хиты, но и сдвигает цель назад по стеку действий, то есть заставляет ее действовать позже, чем она могла бы. В умелых руках оно творит чудеса... а при бездумном применении почти бесполезно.

ЭТО ВАЖНО: колдовская сила для последнего эффекта совершенно не играет роли!

3 уровень

Землетрясение. Мощный урон укреплениям города. Размеры урона зависят от уровня владения магией призыва (но не от колдовской силы).

ЭТО ВАЖНО: по описанию, способность «повелитель земли» увеличивает колдовскую силу при землетрясении. Вполне возможно, так как, по моему наблюдению, эффект заклинания от способности тоже никак не зависит. Чего-то не учли?

Создание фантома. Делает копию вашего отряда, которая, однако, при первых же снятых с нее хитах исчезает. Заклинание спорной полезности, скорее оттяжка времени, хотя против нейтралов работает неплохо. Навыки магии призыва определяют, какой максимальный уровень существа может быть скопирован.

4 уровень

Стена огня. Стоит и бьет огнем всех, кто сквозь нее проходит. Держится столько ходов, сколько есть колдовской силы у мага.

Призыв элементалей. Вызывает элементалей; вид их зависит *от типа территории*, где идет сражение.

Как удивительно, когда все получается именно так, как должно было с самого начала! Не правда ли?

Картина эта называется: «Вы все еще не верите, что вам — не сюда?»

Маги нередко позволяют себе бить огненным шаром по своим. Если «свои» — это горгульи и големы.

Гидр принято выдвигать вперед телепортом.

ЭТО БАГ: как мы выяснили прямо в процессе игры «Дуэльного клуба», в дуэльном режиме это заклинание может вызвать зависание игры. Дело в том, что выбор вида элементалей в дуэли — случайный, и он по отдельности кидается для каждой из сторон. Представляете, что будет, если они не сойдутся во мнениях?

5 уровень

Небесный щит. Прикрывает отряд от атак, смягчая удары. Он сокращает получаемый урон вдвое, но его прочность конечна (то есть у него тоже есть свои хиты в размере 300 + 30 * К).

Призыв феникса. Когда-то феникс был ординарным бойцом «лесной» фракции, а теперь это — Самый Главный Монстр в игре. На поле боя может быть всего один феникс. Его параметры напрямую зависят от вашей колдовской силы *и уровня*: атака и защита — 10 + 2 * уровень, урон — от 10 * К до 15 * К, хиты — 300 + 30 * К. Инициатива и скорость постоянны — 15 и 7 соответственно.

Таким образом, например, герой 30 уровня с колдовством 20 призывает феникса о 900 хитах, снимающего 200-300 хитов одним ударом без учета атаки-защиты... Такая птичка драконами птенцов, поди, кормит!

МАГИЯ ХАОСА

Тут все довольно просто — все заклинания принадлежат к категории «хитобойных» и отличаются только уроном да областью действия. Правда, особые навыки (повелитель огня, бури, холода) добавляют к этим чарам дополнительные эффекты. Огненные заклинания начинают уничтожать защиту цели, молнии — оглушать, холод — замедлять.

Подробные параметры заклятий вы найдете в таблице.

1 уровень

Волшебная стрела. Одна цель. Урон не стихийный, так что защита от огня, молний и так далее не поможет.

Каменные шипы. Бьют «крестиком» по 5 клеткам. Как и у прочих «площадных» заклинаний, если шипы попадают по нескольким клеткам большого существа, урона это не увеличивает. Стихия Земли.

2 уровень

Ледяная стрела. Одна цель, урон холодом.

Молния. Одна цель, урон молнией.

Помимо стихии, разница между ними в том, что ледяная стрела дает большой урон на низких уровнях колдовства, а молния — на высоких. Взгляните в таблицу: у стрелы большой «базовый» урон, а у молнии больше множитель.

3 уровень

Огненный шар. Бьет по квадрату 3x3, урон огнем.

Кольцо холода. Бьет по такому же квадрату, но без центральной клетки, урон холодом. Очень способствует уничтожению тварей, обступивших вашего бойца, без вреда последнему.

4 уровень

Метеоритный дождь. Квадрат 5x5, урон Землей.

Цепь молний. Бьет по существу, потом вполовину силы по ближайшему к нему (своих и чужих не различает) и так далее — всего 4 цели.

5 уровень

Шок Земли. Самое мощное из заклятий, работающих по одиночной цели.

Армагеддон. Покрывает все поле боя — своих и чужих. Урон огнем. Для счастливых обладателей иммунных к магии существ... Но использовать его очень нелегко — из-за возможности пробивать чарами даже драконов.

МАГИЯ СВЕТА

Кроме уже традиционных усилений всех сортов и «святого слова», сюда угодила телепортация. Можно сказать, что магия эта хороша для не очень сильных чародеев, которые, однако же, получили пару способностей из соответствующей ветки. Потому что массовые ускорения и прочие подобные чары, накладываемые разом на всю армию, — это вещь! По отдельности они, в принципе, тоже ничего, но окупаются гораздо хуже.

Колдовская сила у магии света действительно важна только для чар 5 уровня и для снятия чар. Во всех остальных случаях она определяет время действия заклинания, а значит, вполне достаточно 3-5 единиц.

1 уровень

Божественная сила. Увеличивает урон от атак зачарованного бойца. Точнее, она как бы «придвигает» минимальный урон к максимальному. От навыка в магии света зависит то, насколько приблизится минимум к максимуму. Например, если урон составляет 10-20 хитов, то новичок в магии света сократит расстояние на 50% (см. таблицу) и получится 15-20 хитов, а при развитой магии (80%) — 18-20

МАГИЯ ХАОСА

Заклинание	Мана	Без навыков	Основы	Развитая магия	Искусная магия
Волшебная стрела	4	48 + 8 * К	56 + 8 * К	64 + 8 * К	72 + 8 * К
Каменные шипы	5	24 + 8 * К	32 + 8 * К	40 + 8 * К	48 + 8 * К
Ледяная стрела	6	60 + 12 * К	72 + 12 * К	84 + 12 * К	96 + 12 * К
Молния	5	11 + 11 * К	14 + 14 * К	17 + 17 * К	20 + 20 * К
Огненный шар	6	11 + 11 * К	14 + 14 * К	17 + 17 * К	20 + 20 * К
Кольцо холода	7	60 + 12 * К	72 + 12 * К	84 + 12 * К	96 + 12 * К
Метеоритный дождь	8	15 + 15 * К	15 + 15 * К	20 + 20 * К	25 + 25 * К
Цепь молний	8	20 + 20 * К	20 + 20 * К	20 + 20 * К	25 + 25 * К
Шок земли	9	20 + 20 * К	20 + 20 * К	20 + 20 * К	40 + 40 * К
Армагеддон	12	15 + 15 * К	15 + 15 * К	15 + 15 * К	30 + 30 * К

МАГИЯ СВЕТА

Заклинание	Мана	Без навыков	Основы	Развитая магия	Искусная магия
Божественная сила	4	50%	65%	80%	100%
Ускорение	4	10%	20%	30%	40%
Снятие чар	5	40%	60%	80%	100%
Каменная кожа	6	3	6	9	12
Карающий удар	6	3	6	9	12
Уклонение	6	25%	40%	55%	70%
Антимагия	7	Нет особых эффектов			
Телепорт	8	Нет особых эффектов			
Святое слово	11	16 + 4 * К	16 + 4 * К	16 + 4 * К	64 + 8 * К
Воскрешение	9	60 + 15 * К	60 + 15 * К	60 + 15 * К	240 + 30 * К

хитов. Как нетрудно догадаться, лучше всего это заклинание работает на существах с широким диапазоном урона — вроде арбалетчиков или большинства демонов (как бы странно это ни звучало с точки зрения здравого смысла). А, скажем, магам или дриадам божественная сила не даст вообще ничего.

Ускорение. Увеличивает инициативу бойца на некоторый процент от изначальной. Важнейшее заклинание школы, особенно хорошо его накладывать на стрелков и на «бегунов» вроде адского пса (интересно, почему лучшими целями для магии света все время оказываются демоны?).

2 уровень

Снятие чар. Снимает наложенные на бойцов вражеские заклятия. От колдовской силы зависит вероятность успеха. Базовая вероятность дана в таблице, но соотношение силы мага, наложившего чары, и мага, их снимающего, меняет эту вероятность.

Каменная кожа. Увеличивает защиту цели на фиксированную величину.

3 уровень

Карающий удар. Увеличивает атаку цели на фиксированную величину.

Уклонение. Снижает урон от вражеских выстрелов на весьма существенный процент.

4 уровень

Антимагия. Снимает с цели все эффекты заклинаний и делает ее иммунной к магии. Можно накладывать только на свои войска.

Телепорт. Переносит дружественную цель в другое место на поле боя.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** телепорт — единственное боевое заклинание в игре, для которого вообще не важна ни колдовская сила, ни навык в соответствующей магии.

■ **ЭТО ВАЖНО:** на дуэльном сервере многих вводит в заблуждение то, что у некоторых героев после телепортации отряда тот получает плюс к инициативе и, как правило, внеочередной ход. Они считают это штатным эффектом заклинания, и совершенно напрасно: это свойство не чар, а способности «Внезапная атака».

5 уровень

Святое слово. Как Армагеддон, бьет по всему полю боя, но урон наносит только нежити и демонам. К сожалению, отличается от Армагеддона и еще и копеечным уроном, а потому используется нечасто.

Воскрешение. Оживляет убитых бойцов. Заклинание это, вообще-то, слабее Поднятия мертвых, но Поднятие оживляет только на время боя (и лишь нежить — насовсем), а Воскрешение перманентно.

МАГИЯ ТЬМЫ

Похожа на магию света, только не усиливает своих, а ослабляет врагов. Многие из эти чар просто зеркальны к соответствующим «светлым» заклинаниям. Кроме того, сюда попали контролирующие и обездвиживающие чары. Как и магия света, магия тьмы не слишком требовательна к колдовской силе мага — важнее навыки в этой области. У большинства заклятий от колдовства зависит лишь длительность действия чар.

1 уровень

Ослабление. Приближает максимальный урон существа к минимальному; логика действия та же, что у божественной силы, только эффект обратный.

Замедление. Полная инверсия «Ускорения». Даже цифры те же.

2 уровень

Разрушающий луч. Постоянно действующее заклинание, которое снижает защиту цели. Его можно накладывать многократно, и эффекты сложатся (но защита не падает ниже 0). Колдовская сила никакой роли не играет.

Чума. Заклятие предписывает бойцу постельный режим и наносит урон всякий раз, когда цель предпринимает какое-либо действие. Урон равен 32 + 8 * К, а длительность зависит от навыков в магии тьмы.

3 уровень

Рассеянность. С некоторой вероятностью (см. таблицу) цель будет пропускать свой ход.

Немощность. Снижает атаку существа; действует как карающий удар, только наоборот.

4 уровень

Берсерк. Существо считает всех вокруг врагами и нападает на ближайшего к ней бойца (боевые машины — считаются).

Ослепление. Цель не действует, пока ее кто-нибудь не атакует. Как и прежде — долговременный и надежный способ вывести противника из борьбы, но длительность здорово уменьшили — К / 4 ходов.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** враг все же не совсем бессилен против «Ослепления». Можно пытаться «будить» зачарованного заклинаниями, бьющими по площадям, или подобными эффектами атак (вроде дыхания дракона... гм).

5 уровень

Внушение. Передает цель под ваш контроль. Длительность — К / 4 ходов.

Несвятое слово. Обратное заклинание к «Святому слову» — наносит урон, столь же грошовый, всем, кроме нежити и демонов.

МАГИЯ ТЬМЫ

Заклинание	Мана	Без навыков	Основы	Развитая магия	Искусная магия
Ослабление	4	50%	35%	20%	0%
Замедление	4	25%	30%	35%	40%
Разрушающий луч	5	3	4	5	6
Чума	6	2 хода	3 хода	4 хода	5 ходов
Рассеянность	7	50%	70%	90%	100%
Немощность	5	3	6	9	12
Берсерк	8	1 ход	1 ход	1 ход	2 хода
Ослепление	9	Нет особых эффектов			
Внушение	12	Нет особых эффектов			
Несвятое слово	9	16 + 4 * К	16 + 4 * К	16 + 4 * К	64 + 8 * К

Королева самолично подавляет мятеж. Собственной лилейной ручкой.

ШЕСТЬ КАМПАНИЙ

Поскольку кампании игры рассказывают единую историю, пройти их можно только по порядку — вот так, как описано ниже. Для тех, кому охота сократить дистанцию, мы постараемся выложить **на диск ЛКИ** файл, открывающий все кампании.

Кампании соответствуют шести видам героев в игре; впрочем, ваш основной персонаж берется не из списка доступных в сетевой игре персонажей. Некоторые даже на беглый взгляд выглядят совсем не так, как их коллеги...

■ **ЭТО ВАЖНО:** в каждой кампании ваш главный герой будет переходить из миссии в миссию, сохраняя все набранные навыки и параметры, но — не артефакты. Почему было принято такое странное решение? Видимо, потому, что ограниченный набор ячеек для экипировки сделал бы поиск новых призов неинтересным с середины кампании...

Прежде чем читать дальше, примите во внимание, что из нижеследующего текста вы узнаете не только о препятствиях, поджидающих вас на пути, но и о сюжете. Тем, кто хочет избежать этого, могу порекомендовать пользоваться картами — они не столь много рассказывают о разворачивающейся на наших глазах драме.

■ **ЭТО ВАЖНО:** карты миссий вы найдете на **нашем постере.** Не ищите их в тексте статьи, они слишком велики для помещения на страницы журнала.

КОРОЛЕВА,
или
Рыцари начинают и проигрывают

Не доверяйте деве юной
Прибор сложнее помела.
туристская песня

Кампания эта не вызовет у вас никаких трудностей: она, вообще-то, обучающая. Вам будут долго и

ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ

От долгой игры на одиночных картах (в предыдущих «Героях», как все мы помним, кампаниям отводилось более скромное место) у многих «героистов» выработался условный рефлекс — при взятии сундучка автоматически жать на получение опыта. В кампаниях такой подход, прямо скажем, себя не окупает.

В начальных миссиях у нас «очень низкие потолки»: почти всегда удается дорасти до отведенного на миссию предела задолго до ее завершения. В конечных — потолков нет, но все равно деньги часто оказываются дороже опыта. Ведь самая что ни на есть проходная драка там приносит 5-10 тысяч баллов опыта...

МАКСИМАЛЬНЫЕ УРОВНИ В КАМПАНИИ

Кампания	Миссия 1	Миссия 2	Миссия 3	Миссия 4	Миссия 5
Королева	5	12	18	22	24
Поклоняющийся	10	18	24	30	-
Некромант	10	20	26	30	-
Чернокнижник	12	18	26	28	-
Рейнджер	12	18	24	30	40
Маг	10	20	25	30	-

натужно показывать, «как в это вообще играют», а чтобы вы не заблудились в изобилии возможностей — в первых миссиях урежут по самые уши возможности строить здания и делать войска.

Как известно, в RTS со времен Dune 2 принято вводить в кампании технику понемногу. Казалось бы, при чем тут «Герои»? Вот и я думал, что ни при чем...

■ НА ЗАМЕТКУ: не забудьте о главном навыке рыцарей — контрударе. Благодаря ему вы можете, построив тренировочный лагерь, делать из своих крестьян лучников, мечников и так далее.

Молодой король Николас готовится отразить вторжение демонических легионов. Делать это он намерен без союзников: гномы в гробу видали союз с людьми и строем отмаршировали в продолжение, эльфов слишком потрепала последняя война, а вождь магов Кир уж слишком себе на уме. Не с некромантами же договариваться? А значит, придется рассчитывать лишь на себя.

Знает ли король, что делает, — большой вопрос; подданные чуть ли не вслух сомневаются в полководческих познаниях своего юного правителя. Впрочем, он и сам не слишком в себе уверен — а потому отсылает супругу, королеву Изабель, в безопасное (как он полагает) место. Придав ей в качестве спутников рыцаря Годрика и монахиню Беатрис.

Но королева вовсе не хочет отсиживаться в безопасном месте. Напротив, она твердо намерена помочь супругу. Вот этим мы вместе с ней и займемся.

Первым делом королева нарушает волю Николаса в отношении союзников. Нет уж, в одиночку воевать не будем. Беатрис отправляется уговаривать эльфов, Годрик — Сайруса (которого гораздо правильнее было бы перевести как «Кир»). Ну а раз этих надоедливых опекунов сплавили — можно и самой повоевать!

Миссия 1. Королева,
или
Собирайся, рабочий народ

В тылу у николасова царства не все благополучно. Холопы учуяли, что власть держится нетвердо. Полетел клич — «каждый сам за себя, спасайся, кто может!».

Часть народу еще верна королевскому семейству и присоединяется по первому требованию. Остальные намерены сопротивляться и ей, и демонам (буде они тут появятся).

А задача у нас простая: собрать 100 пехотинцев и 25 латников (можно больше) и взять штурмом укрепление на юге. Замка вам не полагается, ищите добровольцев...

На карте вы найдете немало ферм, где они бесплатно идут к вам на службу. На латников (они нанимаются в казармах) нужны деньги, но не слишком много. Да и среди вольных отрядов добровольцев вполне достаточно.

Единственное, что тут стоит посоветовать: не лезьте в драку ради золота. Оно вам в больших количествах не понадобится.

Миссия 2. Восстание,
или
Луковое горе

Пора уже обзавестись базой. Для этого мы подавим мятеж лучников из города Длинные Луки (ну почему не «Великие Луки»?)... Сделать это надобно за неделю, а то отряд притомился и королева вот уже месяц зеркала не видала...

Взять город несложно. Надобно нанять лучников в близстоящей башне и, обходя тех монстров, что не преграждают путь, свернуть на первой же развилке к западу. А там недалеко и Луки. Потом можно будет спокойно заняться отстрелом местной фауны и накоплением опыта.

➡ Поначалу на объяснения сценарий не расщедривается. Такой-то — плохой, куси его!

Теперь королева возжелала накопить 100 лучников и взять еще один город — Ясень (он расположен в дальнем северо-восточном углу карты). Сто лучников можно накопить, просто сидя на одном месте (тем более что скорость прохождения кампании нигде не учитывается, — эх, где ты, Hall of Fame?). Но лучше все-таки не сидеть, а шевелиться, собирая обитателей окрестных башен, казарм и ферм.

Набрав сотню стрелков, можно без опаски идти на штурм; тем более что засевшие на вашей дороге грифоны с радостью присоединятся к законной королеве. Вражеская армия тоже немала (70 лучников, толпища крестьян), но грифоны подавят стрельбу, а ваши стрелы довершат остальное.

Миссия 3. Осада,
или
Заготовка рогов и копыт

Королева обосновалась в Ясене (теперь это — юго-западный угол карты). Как выяснилось, местность засижена чертями, рогачами, адскими псинами и прочей пакостью. Надо почистить!

Развлекаясь охотой на всякую инфернальную мелочь, не следует забывать, что это лишь начало: когда разведка демонов будет сметена, за ней пожалует демонический генерал Крааль со вполне серьезной армией. Поэтому нам надобно параллельно с расчисткой местности отстроить город — ну, хотя бы до рыцарей.

Помимо нечисти, вокруг хватает лояльного народу — крестьян, латников, стрелков; как в свободном виде, так и в домиках для найма. Ускорить развитие города и закупку армии могут дополнительные источники золота: шахта, охраняемая пещерными владыками, и сумка, которую стерегут высшие вампиры. И то и другое — не слишком легкая добыча, но в средней фазе миссии будет по силам. На карте вы найдете расположение всех ключевых объектов.

Когда местность будет избавлена от бродячей нечисти, к нам в гости заявится Крааль. Мы ведь готовы, не так ли?

➡ Нужно аккуратно уничтожить *всех* демонов на карте. Только после этого идем дальше.

Несмотря на суккубов, тут лучше было не прикрывать оруженосцами стрелков. Поджарятся в одном огненном шаре.

Здесь расположена слеза Асхи.

Миссия 4. Ловушка,
или
Неправильный демон

Беатрис преуспела в своих переговорах с эльфами; посол Файдаэн (в английской версии — Финдан; по-моему, гораздо более эльфийское имя) обещал прислать танцоров с клинками. Надо встретить подкрепление (хотя толковый военный советник непременно сообщил бы королеве, что танцоры — мягко говоря, не лучшие войска эльфов).

Первым делом, впрочем, надлежит заняться самоподготовкой. Изабель прогуляла несколько лекций по магии, и теперь самое время (?) восполнить упущенное. За это святой отец просит всего-навсего пристроить пару этажей к гильдии магов, а то студентов учить негде. Правда, сделать это следует в городе Светлолесье, который, как назло, нам не принадлежит. Исправим, впервой, что ли?

Светлолесье, как нетрудно увидеть на карте, лежит от нас к северо-западу, и по пути обнаруживается немало ресурсов, храм с заклинанием и другие подарки. К Светлолесью ведет торная дорога; есть прямой резон сперва взять город, а потом уж заниматься исследованием боковых ответвлений.

ЭТО ВАЖНО: если видите на карте нейтральных монстров, которые загораживают тупичок с... другими нейтральными монстрами, — не крутите пальцем у виска и не проходите мимо. Этот любопытный природный феномен почти наверняка означает, что монстры в тупичке морально готовы к вам присоединиться. На этой карте есть такие рыцарей, а вообще вы это встретите в кампании не раз и не два.

Светлолесье — наше, гильдия магов отстроена. Теперь пора бы и отправляться на рандеву с Файдаэном. Но — увы: мост на запад разрушен. Как водится в таких случаях, провидец поблизости подсказывает верное решение — поиск сапог левитации в склепе, что неподалеку под землей.

На страже обуви стоит множество монстров, но Изабель при помощи светлолесских подкреплений одолевает их и готова к новым свершениям. (Если вы отбили вышеупомянутых рыцарей у демонов — то проблем, скорее всего, не возникнет, иначе ожидают довольно серьезные схватки.)

Собственно говоря, это все (хотя желающие могут вволю порезвиться по закоулкам карты). Можно идти навстречу эльфам...

...ну, точнее, не совсем эльфам. Беатрис приводит нас прямо в логово демона Аграила. Да и не Беатрис она, а Биара — суккуб на службе все того же Аграила. Наша наставница и подруга не пережила долгой опасной дороги.

Демон, правда, ведет себя както совсем не по-демонически. Нет чтобы разразиться туповатым протяжным хохотом, как его подружка Биара; вместо этого он делает какие-то странные намеки о том, что Изабель могла бы ему и довериться. Они, дескать, «исчезнут вдвоем», а он, демон, ее защитит. Совсем, бедолага, ополоумел в обществе суккубов. После такой вот пакости и гибели Беатрис — самое время положиться на его дружбу!

Миссия 5. Закат короля,
или
Зачем мы тебя ждали?

К счастью, помимо Беатрис у Изабель есть еще Годрик; пусть он и не справился с призывом на помощь магов, зато сам оказался в нужное время в нужном месте. И с достойной армией. Остается надеяться, что под личиной верного оруженосца не кроется какая-нибудь... адская лошадь.

Изабель томится в темнице под Данмуром. Надо захватить и Данмур, и темницу (и быстро, пока Изабель не скончалась от горя и милого общества демонов). А надежду на победу Годрик черпает в идее отыскать Слезу Асхи — спящей богини-драконицы, для чего надлежит расшифровать карту, что по частям хранится в обелиске.

Данмур — на севере, а к востоку лежит страна демонов. Как только Данмур падет под натиском Годрика, демоны поползут оттуда, словно тараканы, только успевай отбиваться. Но поскольку под нашим началом два героя — Годрик и Изабель, один будет оборонять город, а другой — вести поиск.

ЭТО БАГ: поначалу я попытался сразу ворваться в демоническую страну и уничтожить таящуюся в ней угрозу. Армию будущего вторжения я разгромил и из ролика с удивлением узнал, что Изабель уже со мной. Видимо, разработчики игры не могли представить себе такого поворота событий...

Демоны не дремлют, и первым в гости заявляется старый знакомый — Аграил. Его гораздо приятнее встречать за надежной стеной, даром что демоны, как известно, умеют призывать подкрепления из порталов прямо за стену.

Расшифровав карту обелисков (место, где лежит Слеза, вы можете увидеть на нашей карте и на рисунке рядом), вы получаете в свое распоряжение быстрый прирост войск и другие радости жизни. А Изабель, успокоившись насчет обороны Данмура, поручает Годрику взять форт на юго-востоке и идти навстречу Николасу.

На юго-востоке, кстати, целых два форта: из-за одного лезут демоны, но его нам не взять. Другой — вполне по зубам. Мы выходим навстречу Николасу... только чтобы увидеть, как его убивают прямо у нас на глазах. Какая-то ты нелепая, смерть...

ПОКЛОНЯЮЩИЙСЯ,
или
Диссидент из преисподней

Добрые люди от него кровопролитиев ждали, а он чижика съел.
М. Салтыков-Щедрин, «Медведь на воеводстве»

На этот раз нам предстоит командовать демоническими армиями от лица старого знакомца — демона Аграила. Нет, Аграил — не враг всего живого, и вообще пока не очень понятно, что с ним такое творится. Одно ясно: он не из садизма предлагал Изабель ему довериться. Наверное, это любовь?

А отца-то зачем приплетать? Такие штучки плохо кончаются...

Странно... раньше ты вроде был покруче. Когда воевал против меня, а не за.

Эти элементали уничтожат немало наших. Но... можно подождать, пока путь не расчистит вражеский герой. Ему тоже сюда нужно.

Миссия 1. Предательство, *или* *Гарун бежал быстрее лани*

Первым делом Аграилу и его доброй подружке Биаре надлежит спасти свои шеи от Годрика. У оруженосца королевы накопилось к ним немало насущных вопросов. У нашего господина и повелителя, вероятно, тоже есть какие-то претензии по поводу проваленного задания, но с этим разберемся потом. Сперва — добраться до земель Шио, владений демонов.

В этой миссии все решает скорость. К счастью, с первым же уровнем нам предлагают улучшить логистику, рядом монахи стерегут башмаки скорости (монахи больно кусаются, но без ускорения будет тяжелее), а вскоре попадутся еще и конюшни. Побегаем!

Наша цель — ворота в подземелье — расположена на юго-востоке, причем путь преграждают красные ворота, от которых следует найти ключ.

Сперва пробежимся по западному коридору (в конце его находятся готовые встать под наше знамя демоны), после чего лесной тропой рвемся на восток к палатке красного ключа. Оттуда портал перенесет прямо к цели...

Может статься, что, несмотря на наши усилия, враг все же прочно сядет нам на хвост. На этот случай у Аграила есть нетривиальное в его положении решение — поискать убежища в церкви. Казалось бы, что там делать демону, а вот поди ж ты...

Пещеры угрозы в себе не таят; но слишком разнеживаться не стоит, а то накличем Годрика.

Миссия 2. Обещание, *или* *Гонки по вертикали*

Аграил окончательно решился встать в оппозицию своему господину. Биара его в этом поддерживает — в надежде, что Аграил займет место владыки и не забудет старую приятельницу.

Владыка послал своего верного генерала Вайера за артефактом по имени Сердце Грифона. Мы с Вайером начинаем гонку в двух симметричных коридорах. Надо не опоздать — и при этом явиться к Сердцу с достойной того армией. Кстати, рекомендую в качестве стартового плюса взять суккубов.

Писать о гонке особо нечего; скажу только, что вы вполне успеете собрать войска. Вайер тоже не слишком спешит.

В финале нас ожидают две битвы: с рыцарем Стефаном, хранителем артефакта, и, само собой, с Вайером. Вайер здорово превосходит вас силой, но... это ведь вас не остановит, правда?

ЭТО БАГ: разработчики, похоже, не рассчитывают, что вам удастся совладать с Вайером. Проигрываете вы или выигрываете этот последний бой, концовка одна: Аграил с Вайером фехтуют в зале артефакта, причем из разговоров следует, что Вайер считает себя победителем. Глупо!

А после общения с вражеским генералом нас встречает призрачный образ. По характерным рогам легко узнается друид. Он представляется как Тиеру, и мы за монитором испытываем легкий стыд, что не знаем, кто это такой: каждому грамотному жителю мира Тиеру явно известен. Аграил полон решимости отыскать Тиеру и побеседовать с ним о том, как вернее пойти против Кха-Белеха, повелителя Инферно.

Миссия 3. Завоевание, *или* *История вспыльчивого поэта*

Путь к Тиеру лежит через страну эльфов. Придется пробить себе путь, а также вломиться в источник друидской магии. Интересно, отдает ли себе отчет Тиеру, что своим милым приглашением он обрек эльфийские земли мечам и пожарам?

Можно бы и договориться — Аграил ничего против эльфов не имеет, но, увы, по пути попался ну очень вспыльчивый эльф Гильраэн. Обидевшись на то, что Аграил имел наглость победить его прямо у замка Инферно, он объявил нам войну. Придется захватить три эльфийских города...

Миссия эта странная — тем, что придется воевать не присущими нам войсками. Друиды объявили «месяц лесных существ», и в лесных замках они растут вдвое быстрее. К тому же возможности нашего инфернального замка сильно ограничены: высшие демоны недоступны. Вывод ясен: быстро захватываем ближайший лесной город (Винлэн), благо охраняется он буквально только силой воли, и начинаем отстраивать. (Наверное, впоследствии, когда эльфийские города обретут свободу, демоны будут попрекать бывшие колонии, что те «развились на их деньги»...)

НА ЗАМЕТКУ: хотя эльфы, конечно, не умеют пользоваться нашим навыком Врат, но вот адским огнем под началом Аграила бьют исправно.

Взяв Винлэн, не будем торопиться сверх меры: соберем ресурсы вокруг и обзаведемся приличной армией. Ну хотя бы до энтов дорасти стоит. Эльфийские города нас пока не беспокоят. Но и затягивать развитие не следует.

Не пропустите форт на холме к северу от Винлэна. Его нелегко очистить от охраны из элементалей, но если это удастся, можно сэкономить на усовершенствовании зданий.

Ур-Харг, демоническую базу, можно особенно не отстраивать. А можно сделать из нее запасную армию для второго героя: все равно кому-то придется защищать Винлэн от вторжения.

Вражеских городов — два, на северо-западе и северо-востоке. В первый мы попадаем обычным способом, по дороге. Второго можно достигнуть через север карты, длинным обходным маневром, но это — не наш путь: через реку имеется брод, и эта дорога вдвое короче. Наконец, опрокинув энтов и друидов в центре карты, мы победоносно завершаем погром в эльфийских землях.

А Гильраэна Аграил не тронет. У него теперь тонкая и нежная

Дрались эльфы с эльфами, а выиграл демон.

➡ Тиеру мог бы и дать Аграилу пропуск, раз уж вызвал к себе. Или там видение эльфам послать...

➡ Вот самый подходящий брод.

душа, и он не даст эльфийскому поэту погибнуть ради глупой мести. Биара, надо полагать, в недоумении...

Миссия 4. Корабль,
или
Чего стесняются демоны?

Только сейчас до Аграила доходит, что Тиеру вроде как живет на острове. Демоны умеют плавать, но не хорошо, не далеко.

Корабли строятся в городе Эривел, на самом севере карты. Надо просто дойти дотуда и взять город. Звучит несложно...

На деле все несколько труднее. Во-первых, путь перекрывает нешуточный гарнизон. Во-вторых, лесная армия Аграила тает на глазах, и не от битв, а от дезертирства. Есть два пути: честно взять гарнизон или... договориться с сумеречными драконами, что обитают в подземелье. Те хотят «всего лишь» сто лучников-эльфов на съедение за то, что проведут Аграила обходным путем.

В любом случае придется взять и подземный демонический город, и эльфийские города на поверхности, и пособирать эльфов в отдельных домиках. Но вот кормить ли драконов? Даже Аграил чувствует себя малость... неловко, идя на эту сделку.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** если все же решите договариваться, то учтите, что любой излишек эльфов драконы слопают без лишних церемоний, а брать с собой ровно 100 бессмысленно — часть разбежится, и эльфов не хватит.

Битвы за Эривел не избежать; нам противостоит полностью обученное войско эльфов с изумрудными драконами в немалом количестве. Главное тут — не лезть в ближний бой. Хотя у врага, скорее всего, стрелки лучше, зато у Аграила наверняка должен быть гигантский перевес в магии.

Миссия 5. Решение Аграила,
или
Хищный туман похож на обман

Перед нами — море с кашей мелких островов. Но есть особенность: туман войны не раздвигается перед кораблем, и в него нельзя зайти. На протяжении миссии мы всеми силами раздвигаем его посредством домиков мага на островах. Острова соединены подземными тоннелями, в которых особой угрозы Аграилу нет. Тем паче что все демоны присоединяются к нашему диссиденту.

В общем, вся задача — в том, чтобы долго бегать и убирать туман. Если что-то вызовет сомнения — обратите внимание на карту. Кстати, на юго-востоке моря живет картограф.

Встреча с Тиеру удивительна для обеих сторон. Мы наконец-то узнаем, с чего Аграил повел себя так странно... а заканчивается это перерождением Аграила в нечто иное. Но об этом — в свое время!

НЕКРОМАНТ,
или
Костлявая рука помощи

— Я тебе обещал голову дракона... Так вот она.
— А я тебе обещал руку принцессы. Так вот она.
анекдот

Пока Кха-Белех, оцепенев от изумления, любуется наглостью своего военачальника, а Изабель страдает по Николасу, некий господин Маркел, некромант (у каждого свои недостатки...), готов протянуть страдающей королеве руку помощи. Положение у той весьма незавидное, а Маркел, как ни крути, не чужой — не зря же в его могильнике давно покоится кое-кто из изабеллиных родственников...

Тем временем в королевстве у Изабель — раздоры. Герцоги, архиепископ и прочая братия требует возведения на престол кого угодно, только не вдовы Николаса. А Изабель почему-то жаль его отдавать...

Миссия 1. Приманка,
или
Пусть слоники побегают

Впрочем, пока у Маркела имеется только маленькая армия и множество коварных планов. Причем на пути к Изабели есть некоторые трудности: по дороге бродят патрули магов верхом на верных слонах. Стоит попасться хоть одному на глаза — и дело проиграно.

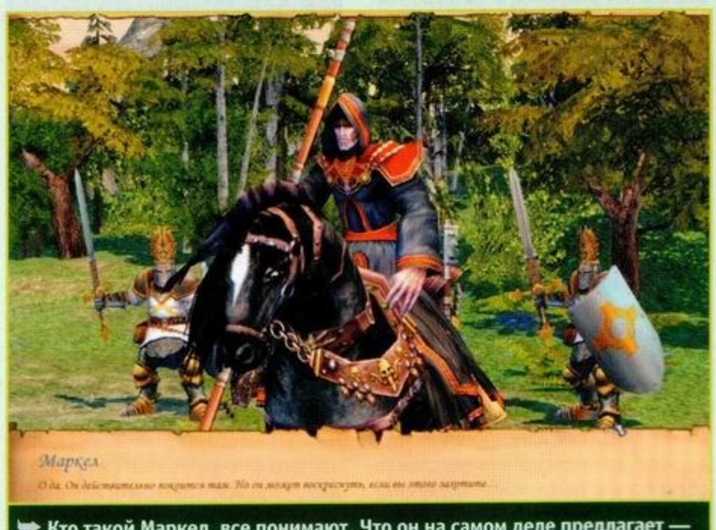
Но есть способ пополнить войска — за счет всей окрестной нежити, которая радостно присоединяется к Маркелу совершенно бесплатно, хоть и не в полном составе. Воевать с магами все равно бесперспективно, однако это поможет миновать нейтральных чудищ.

Первым делом нужно найти способ пересечь реку. Бродов — хватает, но часть из них заканчивается тупиком. На карте вы найдете нужные.

На пути к броду нужно собирать войска, другие полезности (ресурсы ни к чему — не пригодятся!) и ускользать от патрульных слоников, прячась в закоулки карты. Сбором опыта особенно не увлекайтесь: получить 10 уровень на этой карте очень легко, а выше подняться все равно не дадут.

По ту сторону остается спуститься в подземный ход и, одолев гидр и сумеречных ведьм подземья, выйти на той стороне. Момент весьма удачен: под стены города явился мятежный рыцарь. Расправившись с его воинством, Маркел получит свою аудиенцию у Изабель...

Предложение у Маркела простое: вернуть к жизни Николаса. Ну, не совсем к жизни, конечно... но дареному супругу пульс не меряют! Да, придется при этом поссориться с Сайрусом, королем-архимагом, но ведь тот уже отказал Годрику в помощи, причем очень невежливо, а значит, союз уже нарушен... В общем, Годрик против, но его никто не спрашивает. Союз заключен.



➡ Кто такой Маркел, все понимают. Что он на самом деле предлагает — вроде бы тоже. Но сложить два и два королеве не под силу.

Полчища титанов, тьма джиннов... Очень прозрачный намек.

Кампания некроманта изо всех сил отучает нас от почтения к титанам. Да мы их сотнями!

Миссия 2. Первые трудности, или Титанические усилия

У нашего некроманта пока нет собственной базы, где можно было бы производить любезную его сердцу нежить. Нужно захватить Мифоград — старую некромантскую крепость — и там отстроить мертвые полчища. Ну а заодно, чтобы два раза не вставать, взять и близлежащий город Академии, где хранится первый предмет для задуманного Маркелом ритуала.

Поэтому Маркел выступает в одной упряжке с Годриком. Годрик, помимо подвоза подкреплений, отвечает за тренировку лучников из крестьян и монахов из мечников. Взаимная ненависть двух наших героев — не помеха делу.

Перво-наперво надо освоить южный континент, заполучив шахту и лесопилку, а также собрав всю нежить (которая по-прежнему исправно присоединяется к Маркелу). Затем можно плыть через море. Некоторые авторитеты рекомендуют избегать морских патрулей «оранжевых»; по-моему, это не здраво. Лучше, напротив, все их уничтожить: не надо потом стеречь свой город, это раз, и скелеты лишние не помешают, это два.

Мифоград берется без проблем, а вот потом... К городу Академии, Хикаму, есть два пути: через гарнизон и через портал. Портал охраняют около **100 титанов**; при виде этого скромного почетного караула у меня за спиной икнуло привидение, даром что не дышало уже семьсот лет. В это трудно поверить, но с гарнизоном все *еще* хуже...

Собрав все силы (254 арбалетчика, десяток найденных поблизости призрачных драконов, более 600 лучников-скелетов...), я управился с этой командой далеко не без труда. Как стало ясно позже, стоило обзавестись тележкой с боеприпасами. После этой «разминки» взятия собственно города я как-то даже и не заметил...

Миссия 3. Вторжение, или Шах и мат слону

Наши подозрения обрели уверенность: Маркел планирует вернуть Николаса в облике вампира. В самом деле, скелет или привидение как-то совсем не подходят под договор с Изабелью...

Наша база — Мифоград, и вместе с Изабелью (которая исполняет при Маркеле роль вспомогательного героя) нам предстоит добыть недостающие артефакты для вампиризации Николаса. А заодно выполнить еще несколько заданий «по ходу дела». Эта миссия отличается поистине гигантскими размерами.

Начать экспансию лучше всего с высадки Маркела (именно его) на юго-восточном полуострове, где нас ждут — не дождутся костяные драконы, готовые послужить неправому делу. Изабель между тем займется освоением того берега, на который забросила вас судьба.

ЭТО ВАЖНО: вам непременно нужно 10 драконов, рано или поздно выявится задание на их сбор.

Дальше пора переходить к городам Академии. Разумнее всего для Маркела будет работать одновременно с Изабель, королева займется городом на западе, а Маркел — остальными. Трудностей с первыми городами никаких, кроме как сразу после высадки. А вот дальше начинается мрачное...

На помощь Сайрусу прибывает эльфийский корабль, и нам не дано его проигнорировать — цель миссии настоятельно требует разобраться с интервентами. Эту задачу проще возложить на Изабель, не так велик тот флот, потому что Маркелу придется сперва преодолеть три гарнизона, один другого пакостнее, а потом сразиться лицом к лицу с самим королем-архимагом (и при этом фанаберии Маркела требуют еще собрать 1000 скелетов — к счастью, это несложно, благо материала для них в переизбытке).

Посох — одна из наших целей — способна превращать академии в некрополи. Другими словами, ничто не мешает нам обосноваться в пустыне и запакостить тамошние города. Но немного жалко это делать — ведь в последнем городе кого только не наймешь...

Сразиться с Сайрусом лицом к лицу пока не получается — он ускользнул в иную реальность через монолит. В погоню!

Миссия 4. Убийство правителя, или Маркел в Зазеркалье

Ну неужели кто-то думал, что мы оставим архимага в покое? Тем более что он убил когда-то нашего учителя, Сандро (того самого, что улыбается нам с обложки прошлого номера)? Конечно, тем самым он освободил путь к блестящей карьере для скромного ученика Маркела... но эту подробность мы пока забудем.

Миссия напоминает бег Аграила по островам к Тиеру: длинная цепочка монолитов не оставляет нам особого выбора. Советы тут, пожалуй, ни к чему, просто взгляните на карту. Надо дойти до конца по длинному пути, собрать ключи из всех шатров и нагнать Сайруса. Вот и все...

Собирать ресурсы (быть может, кроме золота) особо незачем. Проиграть бой с Сайрусом, по-моему, совершенно невозможно.

Миссия 5. Правитель Эриша, или Летучий некромант

Никак не удается нашему купидону-Маркелу соединить Изабель с Николасом! Теперь вмешался подлый Годрик, который решил, что «оживлять Николаса таким путем — неправильно», унес амулет в Хикам и заперся изнутри. А Хикам, как мы помним из миссии 2, окружен горами.

Бомбы вокруг замка мага — разовые. Но иногда ослепляют.

Но Маркел придумал подлый план: в тюрьме неподалеку от стартового города рыцарей томится (за что бы это?) юная дочка Годрика, с ее помощью мы и выманим старого вояку из Хикама. Надо бы только сперва собрать побольше войск.

Как только ворота тюрьмы открываются (а может, и раньше, если мы развиваемся уж очень неспешно), в гости к нам заявляется парочка магов с немаленькими армиями. Впрочем, до этого Маркелу нет особого дела, главное, чтобы Изабель не осталась совсем уж без охраны.

Годрик за дочкой не явился, но прислал ангелов. Что ж, это ничем не хуже: Маркел делает из их перьев себе крылья и перелетает горы! Хикам снабжен неплохим гарнизоном из титанов, колоссов, ракшасов и прочей академической живности, а после того как «академики» погибнут, в бой вступает личная гвардия Годрика — ангелы, паладины, мечники и стрелки. Но это уже не помеха...

Некромант на ангельских крыльях. Редчайшее зрелище!

Итак, все, что надо, наконец собралось у Маркела! Годрик закючен в кандалы; Маркел подозревает в этом излишнее милосердие, но королева твердо знает: для сюжета он нам еще непременно понадобится.

ЧЕРНОКНИЖНИК, *или* *Некто в эльфийской шкуре*

Я был когда-то странной
Игрушкой безымянной...
м/ф «Чебурашка»

Пока рыцари, демоны, маги и некроманты пляшут вокруг королевы Изабель и пытаются, каждый на свой лад, утешить ее в горе, где-то далеко-далеко у детей Подземелья нету вождя. Ну нету, и все. Потерялся. Новый надобен.

Мы представляем перспективного кандидата. Молод, красив, волшебен до чрезвычайности, отлично держится в седле игуанодончика непривычной розовой масти. И имя чем-то смутно знакомое: Раилаг.

Миссия 1. Вождь клана, *или* *Остаться должен только один*

Кандидатов набралось преизрядное количество. Согласно древнему темноэльфийскому обычаю, им полагается произвести демократические выборы путем начистки друг другу физиономий. Разумеется, не лично, они не варвары какие-нибудь: при помощи верных подданных. Кто больше подземного народу положит, тот и достоин быть правителем. Ведь издавна известно: главная функция вождя клана дроу — регулировать численность этого симпатичного племени, дабы они не пожрали весь остальной мир... Но я, кажется, отвлекся.

Правила таковы. Нам дается месяц на сбор армии, после чего всех претендентов переносят в подземелье для смертельной схватки.

Город изначально не отстроен, но ничто не препятствует тому, чтобы быстро возвести в нем все «инкубаторы» вплоть до жилища сумеречных ведьм (драконов нам все равно не позволено), а также все или почти все усовершенствовать. Часть ресурсов скрывается за расположенным рядом порталом. Быстрая и элегантная миссия.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: по некоторым данным, 90% игроков половину отведенного месяца лихорадочно ищет вход в подземелье. Этого делать не надо — туда всех доставят автоматически!

Все герои выстраиваются колечком вокруг волшебного колодца, и начинаются игры. В финальной битве (точнее, цепочке битв) хитростей немного, но есть один простой совет: сохраните достаточно единиц движения, чтобы напоследок глотнуть из колодца.

Копать здесь. Не там, где яма, а там, где стоит герой. С первого раза не получилось...

Миссия 2. Экспансия, *или* *Где дракон наплакал?*

Вождь клана — это неплохо, но хороший вождь у темных эльфов всегда метит в императоры. Надо объединять кланы.

Поможет в этом прорицательница Маласса, драконша, проживающая у озера почти рядом с городом. Совет ее прост и противен: найти слезу Асхи, то есть собрать сведения со всех обелисков и...

Карта перед нами — циклопических размеров и к тому же двухэтажная. Верхняя часть занята разнообразными ресурсами, а внизу располагаются не связанные друг с другом подземельные города. Один — наш (между прочим, он отстроен почти полностью — не хватает только жилищ ведьм и драконов!), остальные — оранжевого игрока, то бишь клана Осколков тьмы. Этот клан мы не любим и будем с ним биться насмерть.

Но трусливые Осколки не желают биться насмерть: стоит нам захватить первый город, как они начинают пытаться посылать гонцов к еще одному клану. Это надо пресекать, иначе миссия будет проиграна.

Ближайший город — к югу от нашего — развит лучше всех. И начинать стоит с него, пока их герой не стал круче Раилага. Там может полечь почти вся армия; что поделать, превратности войны. Зато после этого с нами — город с уже усовершенствованными *черными* драконами плюс еще одна героиня, чернокнижница 10 уровня Шадия; прослышав про подвиги Раилага, она готова ему в меру сил посодействовать.

С этого момента война все сильнее походит на избиение. Вдвоем, с арсеналом двух полностью отстроенных городов, Раилаг и Шадия не должны столкнуться ни с какими проблемами, разве что за гонцами надобно приглядывать. Если вдруг двух героев мало — то на юго-западе, за гарнизоном людей, есть тюрьма, в которой томится готовый к подвигам во славу все равно кого некромант Влад со свитой из (нетрудно догадаться) вампиров.

И все бы здорово, если бы не необходимость искать на огромной карте место, где наплакала Асха. Негодяи-скульпторы расставили обелиски повсюду, включая подземелья и самые противные закутки. В общем, если наскучит искать место — поможет картинка.

Миссия 3. Культист, *или* *Завоевание сердец*

Остался всего один крупный клан, не готовый влиться в наши ряды: Суровые Сердца. Это потому, что они в приятельских отношениях с демонами и надеются, что заграница им поможет.

Клан велик и обилен, заселил гигантское подземелье и возвел в нем целых семь городов. Нам предстоит долгая и утомительная война в обширном лабиринте. Хорошо хоть на поверхности ничего нет — исключая мост, на котором время от времени материализуются инфернальные армии.

Поначалу города у нас нет вовсе, но поблизости имеется лакомая добыча. Еще один город — в пределах нескольких дней пути, дальше придется прыгать через порталы.

На самом деле фокус — не в том, чтобы успешно штурмовать города, а в том, чтобы лишить врага мощных героев. Опаснее всего Вайшан; этот чернокнижник не уступает в чарах самому Раилагу и к тому же вооружен весьма неприятными артефактами. Кроме того, колдун, как подобает истинному темному эльфу, старается вовремя выйти из боя. Но и к нам добавится третий герой (увы, не навсегда).

Что это затеяли сиволапые мужики? Никак они собрались сжечь на костре эту очаровательную фурию?

Порой из надземного мира является очередной генерал демонов. После третьего разгрома демоны успокаиваются, и задача усмирить их считается исполненной.

Захватив последний, седьмой город, Раилаг смотрит в волшебное зеркало — и узнает как о фокусах Маркела, так и о том, что Кха-Белех, разгневанный успехами некромантов против его полчищ, отправляет нашего старого знакомца Вайера за Изабелью. И без нее, дескать, не возвращайся...

Тут уж Раилагу придется вспомнить прошлое. Он спешит на помощь Изабели. Интересно, что про все это думает Шадия?

Миссия 4. Марш,

или

Странные скачки

Всего-то и дела — взять ключ у красного хранителя и пройти ворота, охраняемые парой сотен латников. Правда, армию нашу надо искать с увеличительным стеклом, но зато заклинаний хватит с лихвой. Главное, остерегаться бесов и чертей, которые грозят оставить нас без маны; вот тут-то как раз неплохо порой пускать вперед Шадию, чтобы тратить ману не одного героя.

Увы, хранитель ключа убит демоном Гролом. И нам предстоит вместо короткой дороги долгий забег по подземельям.

Рассказывать тут не о чем; лучше взгляните на карту. Монолиты образуют причудливую кашу. Вам надо «загнать» Грола на поверхность и отобрать ключ. Это, в общем-то, и все.

Миссия 5. Предложение Раилага,

или

Королева глупостей

Теперь надо пройти насквозь, как выразился Раилаг, «старый гнусный Шио». Цель — имперская граница, она — на противоположном, юго-западном конце большого тракта.

ЭТО ВАЖНО: дойти туда должны непременно **оба** героя — Раилаг и Шадия. Я был очень озадачен, когда не смог дойти миссию до конца из-за того, что оставил Шадию в тылу. Нет, этого мне не понять: вроде бы она нигде больше не задействуется...

Весь тракт засижен гарнизонами; и если поначалу они вполне по зубам (Раилаг откуда-то накопал не просто армию, а сверх-армию — полтора десятка черных драконов, к примеру), то вскоре адские песики начинают считаться уже не сотнями, а тысячами.

Всякий, кто дошел до этой миссии, давно выучил наизусть: гарнизоны в этой игре существуют главным образом для того, чтобы их обходить. Так и тут. Заглянув за ключом от красных ворот в имперскую заставу на севере от дороги (кстати, тут можно обзавестись боевыми машинами!), Раилаг возвращается немного назад и через упомянутые ворота уходит в подземелье.

Там оборона куда как послабее. Есть развилка между «красной» и «зеленой» дорогой; обе ведут к цели, но красная чуть посложнее, а зеленая выводит не прямо к цели, нужно пройти еще один гарнизон.

Приобретаем артефакты в палатке, проходим последнюю заставу и...

Ура, все в сборе: Раилаг, Шадия, Изабель, Маркел, Вайер. Но сражаться с демоном придется темному эльфу — остальные здесь так, за компанию.

ЭТО ИНТЕРЕСНО: поначалу я думал, что Вайера победить надо в первую очередь, — так, в общем-то, диктовал сценарий. И я сошелся с Вайером еще до последнего гарнизона; это было *очень* непросто (архидьяволы шли на десятки, тысяча собачек...), но удалось. Каково же было мое разочарование, когда я узнал, что совершал подвиг напрасно: после прохода ворот «сценарный» Вайер появляется с ничтожной армией. 9 архидьяволов! Ха!

Разумеется, предложение Раилага о защите и охране Изабель отвергает. К чему? Спасибо подземному вождю за своевременную помощь, но у нас с Маркелом важные дела. Королевство восстанавливать надо. Оживлять дражайшего супруга.

«Когда-нибудь мне надоест спасать ей жизнь», — говорит Раилаг, которого к этому моменту не узнал только самый нелюбопытный игрок. Как я его понимаю! Мне, признаться, уже тоже начинает наскучивать этот процесс... По-моему, без Изабели весь мир стал бы намного счастливее. Даже если не думать про то, зачем она понадобилась Кха-Белеху.

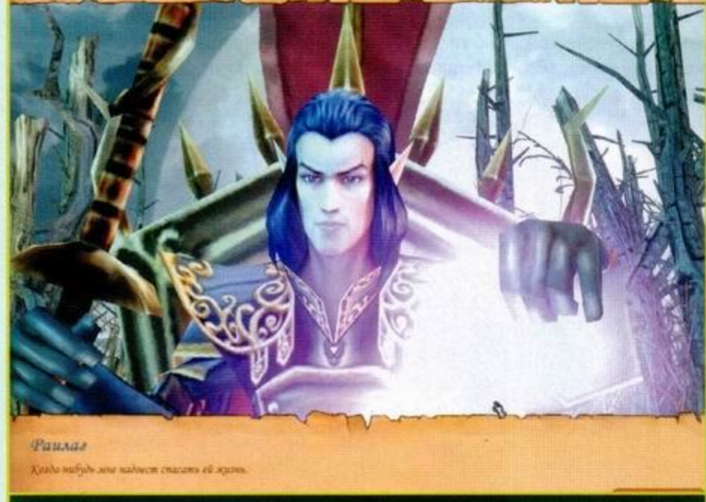
Миссия 1. Беженцы,

или

Старайтесь чаще бывать везде

Из Империи Грифона бегут. Бегут к нам, эльфам, потому что больше, сами понимаете, некуда — не в подземелья же к Раилагу, там бегают гидры и кушают детей. Будучи порядочными гуманоидами, мы не можем их не пускать, что ставит эльфийское королевство в странное положение относительно Империи (в которой власть окончательно досталась некромантам: Изабель малость не в себе, потому как до нее наконец дошло, *какое* благодеяние она оказала любимому супругу).

Файдаэну поручено следующее: охранять пять пограничных застав,



«А уж как нам надоело!» — подумали солдаты Раилага. Но ничего не сказали, потому что были очень хорошо вымуштрованы.

РЕЙНДЖЕР,

или

Вирши стратегического назначения

Ни в коем случае не позволяйте вогону читать вам свои стихи.

Д. Адамс,

«Автостопом по галактике»

Вы ведь еще не забыли, что когда-то давно у Империи Грифона были союзники? Ну как же — король эльфов и архимаг Сайрус. Сайрус отказался помочь (и уже поплатился от рук Маркела), а эльфу не было шанса ответить — Беатрис до него не добралась. Вот эльфийским предводителем мы и займемся.

Конечно, самого короля Аларона нам не доверят: не по чину. Вместо этого нам предоставлен блестящий дипломат и поэт, бывший посол при дворе Империи Грифона господин Файдаэн. Тот самый, которого Изабель надеялась повстречать под Светлолесьем, помните?

В походе этот господин устрашает врагов прочтением свежесочиненных боевых стихов. По крайней мере, я надеюсь, что они боевые. Я уже устрашен.

не поддаваться на провокации, не пытаться ответить ударом на удар и ни шагу не делать за стены.

К счастью, заставы надо оберегать не в одиночестве: на них уже есть гарнизон, и немаленький. А Файдаэн тут больше для страховки.

Это очень, *очень* странная миссия. Если вы достаточно хорошо умеете вести тактические бои, то до самого финала миссии Файдаэн на фронте нужен, как эльфу бритва. Он может спокойно гулять по карте, предаваться самосовершенствованию, лениво собирать войска... Гарнизоны застав и так отлично справятся. А набрать 12 уровень на этой карте (больше не дадут) совсем не проблема.

Шахты тоже ни к чему: драконов нам все равно не позволено, а на остальное хватит стартового запаса. Только дрова и, конечно, деньги потребуются.

Если хотите знать заранее, где и когда ждать нападения, можно расчистить путь к картографу. Тогда вы будете видеть приближение врагов за некоторое время до боя (более дешевый способ — воспользоваться обсерваториями, но у них обзор очень невелик).

Рано или поздно некромантам наскучат еженедельные визиты на

нашу границу, и им на помощь придет старая знакомая — Биара с демонической армией. Вот для нее мы и готовились, собирали войска, нагуливали уровни. Если не переводили бойцов попусту, то проблем не предвидится.

Миссия 2. Изумрудные, или *Где драконы зимуют*

Чтобы нам не казалось, что эльфы — одни во всем этом безобразии без греха, Аларон признается: это из-за него погиб Алекс, отец Изабели. Нет, он его не предавал, он просто... немножечко слишком не спешил. Эльфы, они такие: сядут призадуматься, стихи сочинить, а потом оказывается, что их друг-союзник двадцать лет тому назад умер от старости...

Но Аларон, видимо, превзошел даже эльфийские мерки. По крайней мере, изумрудные драконы сочли его поведение неподобающим и спрятались. Угадайте, кто будет их искать.

Местность, где находятся драконьи гнезда, засижена демонами. Нам придется взять все три их города. Первый почти не сопротивляется; мы легко доберемся до него через подземелье. Там и получим первого изумрудного дракона — и сведения о том, как искать его соплеменников.

Эта миссия, не в пример предыдущей — одна из самых трудных в игре. Чтобы найти драконов, нужно посетить шесть обелисков. Некоторые из них охраняют, например, штук сорок дьяволов или полсотни древних энтов. Каждый обелиск открывает на карте одну группу драконов (их там 3-5 штук). По условию задачи нам требуется насобирать 20 драконов. А это значит, что не только все группы надо найти, но еще и никого не терять! То есть, в бою они практически бесполезны. Лучше прятать за стенами города.

Но и это бы не беда, если бы не весьма высокоразвитый город Инферно на северо-востоке. Там чуть ли не с первого хода есть все, включая дьяволов, и противостоять ему крайне непросто. А сочетать оба этих занятия... И еще, как назло, в миссии «очень низкие потолки»: всего 6 уровней отведено Файдаэну на все про все.

Дать какие-то разумные рекомендации здесь очень трудно. Просто жесткая проверка стратегического и тактического мастерства. Демоны могут пожаловать к вам домой, зажать в узком заливе (если пойдете воевать город на юго-западе), перехватить на море...

Мне однажды удалось организовать трюк, о котором я писал в главе «Походные заклинания»: запереть демоническую армию на острове. Ненадолго, где-то источник лодок у них все же был, но это дало решающий темп. Но не уверен, что такой маневр можно «воспроизводить в серии». Это скорее везение, чем стратегический успех.

Миссия 3. Оборона, или *Некроманты по расписанию*

Как же все запущено! Пока Файдаэн сражал дьяволов убийственными рифмами, столицу осадили и даже, можно сказать, взяли. Нам, то есть игроку, вручается командование гарнизоном города во время штурма, но будет поистине удивительно, если удастся отстоять город. (Однако это не повод не стараться: чем больше врагов положим, тем меньше останется.)

Как только город пал — является Файдаэн, весь в белом. При нем — двадцать драконов и еще множество всякой живности. Отобрать столицу обратно — дело техники.

А вот теперь начинается самое главное. Король Аларон устал от жизни. Дальнейшее командование — в руках Файдаэна. И известно, что делать — искать Тиеру (вы его еще помните?). Но прежде нужно обеспечить достойную оборону города.

➡ Это единственный демонический замок, который берется без усилий.

«Достойная оборона» — это десять драконов (можно зеленых), тридцать боевых единорогов и полсотни верховых друидов. Кроме того, обороной надо кому-то командовать; для этой цели следует освободить из заточения двоих эльфийских командиров. Надо полагать, у эльфов принято командовать по римскому принципу — два консула...

Найти командиров не слишком сложно: надо только переплыть на южный берег, и обойти по кругу длинную кишку дороги. На карте вы увидите одну из темниц, а другая находится в подземелье, которое, против обыкновения, устроено довольно просто.

Есть только одна тонкость: еженедельно в столицу заявляются некроманты с дружественным визитом (первые двое, кстати, уже на подходе). Поэтому взять с собой всю армию не удастся; рекомендуется по меньшей мере половину эльфов и, вероятно, друидов оставить в столице, и даже в таком варианте особо легко не будет. Чтобы хоть чуточку упростить себе жизнь, надо захватить эльфийский город в заливе и сразу же начать подвоз подкреплений из него в столицу.

Разумеется, нужно нанять героя для обороны столицы. Вы когда-нибудь видели, чтобы герой набрал 12 уровень, *вообще* не выходя из города? А? Вот то-то же!

■ НА ЗАМЕТКУ: для таких случаев особенно полезны навыки мстителя. Вы видите, кто на подходе, и, начиная со второго по счету некроманта, можете настраивать своих «заклятых врагов» по составу его армии.

Миссия 4. Воля Тиеру, или *Опоздавшие к лету*

И вот мы снова — на архипелаге Тиеру. То есть, Файдаэн-то там впервые, а мы уже побывали — за пазухой у Аграила.

На сей раз «хищного тумана» нет, Тиеру убрал его, но, поскольку берега у большинства островов — крутые, нам придется все же постранствовать под землей.

Миссия во многом похожа на «Решение Аграила»: все так же надо обходиться своими силами и собирать «добровольцев» своей фракции (практически все воины Лесного Союза присоединяются к вам), все так же проходить запутанную цепочку островов. Есть и недостаток: нужно параллельно собирать некие артефакты «против нежити». В сюжете они — не пришей кобыле хвост, добавлены, видимо, просто чтобы не возникало «дежа вю».

Увы, как бы Файдаэн ни спешил, оказывается слишком поздно: к Тиеру заявились повелители демонов Неберос и Биара. И если с первым мы, не без труда, успеем разобраться, то Биара совершает свое грязное дело. И нам остается для беседы лишь призрак Тиеру.

Тот мрачно насмехается над покойным Алароном (а на попытку Файдаэна его одернуть замечает, что, дескать, мне можно — я тоже покойный), и объясняет, зачем Кха-Белеху Изабель. Оказывается, она по замыслу должна родить милого ребеночка, который вытащит Кха-Белеха из Огненной Горы, в коей тот заточен. Где-то я это читал... Ну вот, а чтобы предотвратить сей неприятный для всех исход, надо стереть со лба Изабели знак пророчества. Для этого как нельзя лучше подошел бы архимаг Сайрус, ну, а в его отсутствие — сыночек, Зехир. Свиток, который сделает это, уже написан Тиеру — и уведен Биарой. Догоним!

Биара совсем недалеко, и этот финишный рывок не должен вызвать больших проблем, если только в борьбе с Небиросом Файдаэн не растерял всю армию. Хамит суккуб, надо отметить, весьма профессионально...

Ну вот, скоро можно и к Зехиру отправляться. Правда, осталась одна мелочь. На наших землях — как же мы могли забыть! — бродит с преизрядной армией высший вампир, известный также как Николас. Прежде чем заниматься Изабелью, неплохо бы сперва упокоить ее муженька!

➡ Вот так всегда: мы воюем, а суккуб получает удовольствие.

Перевес сил — три к одному в пользу осаждаемых. С точки зрения военной тактики — идиотизм. Если не брать в расчет элементалей Зехира.

Миссия 5. Высший вампир,
или
Убивать надо по правилам

После отбытия Файдаэна дела у эльфов пошли на удивление хорошо (видимо, помогло отсутствие стихов), и они почти справились с очисткой страны от нежити, небыли, ненависти и нечисти. За одним маленьким исключением, которое зовется экс-король Николас.

Задание простое: убить Николаса. Но ошибкой было бы думать, что нам позволят сделать это так просто.

Первым делом надо посетить пророка на северо-западе карты, чтобы тот рассказал, как убиваются вампиры. На то, что это надо сделать, ни намека, и все же это так; иначе нам придется много-много раз убивать Николаса (и его скромную армию в пару тысяч скелетов-стрелков, несколько десятков умертвий etc.) без малейшего толку.

Первым делом надо собрать войска; дело в том, что и помимо нашей цели по болотам скитается немало некромантов, у каждого минимум по тысяче стрелков. Мало не покажется. Стоит попробовать отыскать Слезу Асхи, так дела пойдут быстрее. Некоторые советуют, захватив города некромантов, построить орду живых мертвецов, но, по-моему, это не наш путь; помимо всего прочего, родные лучники куда лучше справляются с отстрелами костистых толп.

Пророк (кстати, не вздумайте являться к нему неглавным героем — даже разговаривать не станет) за свои услуги требует четыре запчасти древних гномьих королей, что хранятся в подземелье. Придется вести масштабную кампанию; в принципе, города нежити нас никто не заставляет трогать, но лучше от них избавиться, не то бродячие герои-некроманты покою не дадут.

В обмен на гномьи реликвии мы получаем стайку фениксов; вот они-то и обеспечат солнечный свет, без которого вампира не убьешь.

ЭТО ВАЖНО: фениксы обязаны дожить до конца сражения, причем — о ужас! — в натуральном, а не воскрешенном виде. Иначе вас ждет жестокое разочарование. Фениксов нам подсунули каких-то дохлых, ущербных (наши герои вызывают птичек раз в 10 потяжелее); следовательно, их вообще не следует подставлять под удар.

МАГ,
или
Они нашли друг друга

Но войско пусть ведет кто побездарнее -
Мы выступим прекрасно и без армии...

М. Щербаков

Ну, и последним среди наших alter ego оказывается маг. Да не простой — сыночек покойного Сайруса, изведенного Маркелом, то есть ныне — король-архимаг, даром что пока всего-то первого уровня...

Со школьной скамьи Зехир (так зовут архимага) умеет призывать элементалей. Более того, погибшие его войска тоже превращаются в элементалей, что не раз пригодится нам.

Миссия 1. Дерзкий маг,
или
Отрабатываем удар

Зехиру надо доказать, что он чему-то научился: взять город и попутно дорасти до 10 уровня. Если вы выберете в качестве начального плюса джиннов, то проблем здесь нет; воевать, в случае чего, будут элементали. Так вот Зехир и будет жить большую часть своей карьеры. К чему ему войска? Только держать удар, пока их господин и повелитель разбирается с врагом!

Ошибиться невозможно. Рвзве что — не ходите в пустыню, Зехира пока что не признали, и даже родные «академические» войска присоединяться не будут.

Миссия 2. Освобождение,
или
Что плохо лежит

Помните, мы когда-то захватывали Серебряные Города? Ну так нам предоставляется возможность повторить это, но уже за другую сторону.

Есть два пути: быстрый и нудный. Нудный состоит в накоплении титанов, а быстрый выглядит так: доросши до ракшасов, быстро выглядываем через монолит на другую сторону. Нас замечает главный вражеский герой (по совместительству единственный с приличной армией). Убегаем обратно (осторожно — тут система не из 2, а из 3 монолитов, и может потребоваться прыгать дважды) и приводим паршивца у себя на хвосте в свой замок (надеюсь, полностью укрепленный). Там вы с большими потерями положите его, а дальше можно смело резвиться и захватывать те два из Серебряных Городов, что стали некрополями.

ЭТО ВАЖНО: на этой карте практически нет кристаллов. Ни одной шахты в досягаемости. Экономьте!

Хитрее — с Аль-Сафиром; там уже есть приличная (и весьма) армия. Ключ — в толпах элементалей. Пока враг умерщвляет джиннов (почему-то они его очень раздражают), можно успеть накопить сотни три этих полезных зверюшек. Огненный элементаль при штурме — то, что надо!

Теперь нас ждет Мифоград (он на юге, придется плыть). Тут главное — не отвлекаться на всякую ерунду, вроде комитета по встрече на месте высадки с корабля из пары сотен рыцарей (!). Нам совсем ни к чему с ними драться. Маги мы или кто? Астральные врата на ту сторону, и пусть себе этот ударный рыцарский батальон глупыми глазами смотрит на опустевший пляж. И город имперцев брать тоже не надо, он нам не угрожает. Все внимание — на Мифоград. Кстати, если стоять совсем рядом с прибрежными рыцарями, то можно вызвать подкрепление из своего города (отойдете дальше — и ближайшим окажется один из некрополей).

Миссия 3. Триумвират,
или
Пауки договорились

Зехир вступает в земли Империи. Делает он это как-то странно — без подобающей королю-архимагу свиты. Поэтому стоит выбрать на старте ракшасов, они помогут дожить до победы.

Нам нужно спасти Годрика из тюрьмы и встретить еще одного союзника — Файдаэна. Но начнем с Годрика: он квартирует в почти неохраняемом подземелье у восточного конца дороги, во внутренней петле этого гигантского «калача». Параллельно можно позахватывать кучу шахт; не то чтобы они были жизненно необходимы, но пригодятся.

Годрик легко договорится с гарнизоном (и заберет его в свой отряд). Но, чтобы ублажить старого вояку, надо захватить все четыре имперских города. Поступим просто: Годрик поведет войска, а Зехир — несколько рыцарей или ангелов, чтобы его сразу не стоптали, и обойдется, как обычно, магией. После чего идем на юг — встречаться с Файдаэном.

Тут следует очень странная сцена... Мы узнаем о трех артефактах (о боже!), которые помогают Маркелу, и которые надо у него отобрать. Герои делят между собой полномочия по отбору артефактов, и со стороны может показаться, что надлежит идти искать артефакты. Так вот: это ошибка.

Надо собрать войска и всем вместе идти воевать Маркела (он обитает в городе к западу от места, где герои встретились). Нам придется сражаться с ним *трижды* — каждому герою по разу, так что нужна не одна, а три армии.

Первый раз у Маркела — неограниченная мана и возможность постоянно, даже без отдельного действия, вызывать на поле боя новую и новую нежить (обратите внимание: для победы, как обычно, призванных унич-

В этой битве Зехиру очень пригодится способность «Изгнание». Если она есть...

тожать не надо!). Второй раз — только призыв нежити. Третий раз сражаемся как обычно, но армия у него побольше и за стенами города.

Первый бой ведет Зехир: ему надо дать войска потолще и попрочнее, вроде ангелов. Второй — Годрик: ему тоже нужны главным образом рукопашники. Всех стрелков сплавляем Файдаэну, чтобы тот выкурил паршивца из-за стен (для прикрытия хватит энтов, пригодятся и дриады — как известно, они приманивают на себя стрелков крепости). Прощай, Маркел...

Миссия 4. Альянс, *или* *Тройной прыжок*

В этой миссии нам надо добраться до Изабели. Карта имеет форму трезубца, и наши герои (все та же троица) начинают в разных местах с южной стороны.

В задаче нет абсолютно ничего сложного, если не зевать и быстро, почти не останавливаясь, прибирать к рукам земли, двигаясь на север параллельно друг другу. Армия вам, конечно, пригодится, но не так чтобы очень... Скорость здесь сильно упрощает дело.

Добравшись до северных городов, мы встречаем еще двоих старых приятелей — Раилага и Шадию. Убедившись, что перед нами не стоит задача непременно *убить* Изабель, Раилаг согласится нам сопутствовать. Именно поэтому нам не нужна была армия: из его войск с небольшой добавкой наших и сложится штурмовой отряд. Командование рекомендую доверить Раилагу: он обычно неплохо разбирается в осадных орудиях, да и магия у него самая убойная.

Увы и ах! Шадия у нас оказалась поддельной, как некогда Беатрис. И скрывается под ней все та же неутомимая Биара. Которая в последний момент и ускользает с Изабелью в лапах. Но... забывает на полу никому не нужное Сердце Грифона (помните, мы за него с Вайером дрались?), а с его помощью наш юный талант Зехир отправит всех в Шио. В погоню!

Дюжина ножей в спину сценария

После рецензии нас неоднократно спрашивали, почему мы так сурово отозвались о сценарии кампании. Вроде все довольно интересно и неординарно?

Дело вот в чем. Сценарий тут, разумеется, есть, в отличие от, скажем, «Демиургов». И это прекрасно. Но...

В первую очередь, слишком сильно жмут в плечах скрипты. Ну неужели мы в самом деле должны непременно не трогать Вайера, пока не пройдем через ворота (миссия 5 кампании Раилага)? Почему это *так* важно для сценария? И скажите, как вы назвали бы ролевую игру, в которой мы сталкивались бы с подобными запретами? Причем это не единичный случай — таких огромное количество. В стратегии принято поощрять победу нетрадиционным способом; если удалось выиграть не так, как задумывали авторы, это только интереснее. На нормальной сложности можно раз пять-шесть сделать то, что, по замыслу авторов, невозможно...

Далее, у нас вроде бы не ролевка, а пошаговая стратегия; так зачем так тщательно прятать условия победы? Например, в истории с Николасом — что бы случилось, если бы создатели игры честно объяснили список нужных действий? Да, можно догадаться. Но очень сомневаюсь, что это прибавляет удовольствия... Или — совсем уж вопиющий случай — история с тремя артефактами Маркела.

Раздражает и любовь авторов к повторяющимся темам. «Обойди гарнизон», «Собери артефакты чтобы...»... Венец всему — конечно, финальное сражение в режиме «три боя по четыре раза». Хочется дать погонять каждого из героев, но, может, все-таки не все три битвы?

Но это все не имеет отношения к собственно сценарию, это скорее игромеханические проблемы, скажете вы. Допустим...

Помните, как склоняли на путь зла Артаса из Warcraft? Согласитесь, на историю с чумой, превращающей в зомби, «купились» бы многие. Но кем надо быть, чтобы принять предложение Маркела?!

Ладно, Изабель, допустим, от природы неумна, и к тому же смертельно влюблена. Но Годрик-то, старый дурак, все отлично понимает, и что же он говорит? Спрашивает ли он Изабель — кем, по ее мнению, станет Николас после воскрешения? Отнюдь нет! Он несет какую-то чушь про то, как Маркел был на плохом счету при дворе. Вот уж действительно — веские аргументы!

Аграилу мы, по замыслу, должны сочувствовать. Вот он ради безнадежной любви выходит из повиновения Кха-Белеху, вот в нем просыпается гуманность, все замечательно. Но вспомните последовательность действий Аграила в первой кампании. Сперва мы делаем пакость, а потом тут же просим «довериться». Прямо в присутствии издевающегося над Изабелью суккуба. И сразу вслед за этим спешим сделать новую пакость... Воля ваша, но почему-то в это время Аграил напоминал мне не благородного героя, пытающегося обрести себя, а скорее старого советского стукача, который, заложив своего ближайшего друга, тут же шел к нему каяться, и домогался, чтобы тот его непременно простил — ведь он нашел в себе мужество признаться и попросить прощения!

И так далее. Проблемы часто и в мелочах: где-то диалоги прописаны отлично, а где-то... вспомним хотя бы кошмарные стихи Файдаэна. Неужто нельзя было найти приличного автора? Дополнительно портят впечатление и анимации: постоянные позывы героев испускать клубы дыма безо всякого повода, откровенно говоря, приедаются мгновенно.

Впрочем, вы тоже правы. Не надо слушать старого зануду Р. Псмита. Намного приятнее просто играть, не придираясь к ошибкам и недоделкам. А у меня работа такая — показывать, что удалось, а что — не слишком. Вот как этот сценарий...

Миссия 5. Надежда Зехира, *или* *Повторять до закрытия занавеса*

О ужас! Кому-то в «Нивале» понравилась идея с многократным убийством Маркела.

В этой чудовищной миссии нам предстоит все — все! — делать по четыре раза. Каждый герой получит свой шанс дать по физиономии Биаре, потом разрушить катапультами стены замка (это отдельное сражение!), потом схватиться с самим Кха-Белехом.

В процессе сражений в изобилии вызываются демоны и нежить, так что будьте аккуратны. Причем на этот раз уничтожать призванных в процессе боя тоже обязательно! Они возникают мгновенно и часто вплотную к вашим рядам. А Кха-Белех еще и поливает волнами огня. Но справиться вполне можно, и, я бы сказал, даже попроще, чем с Маркелом: очень уж внушительную армию набрали наши герои не пойми где в пути к Шио!

А что потом? Ну, вроде как счастливый конец. Но вы ведь не забыли, как называется следующая игра из серии Might & Magic, правда?

❖ ❖ ❖

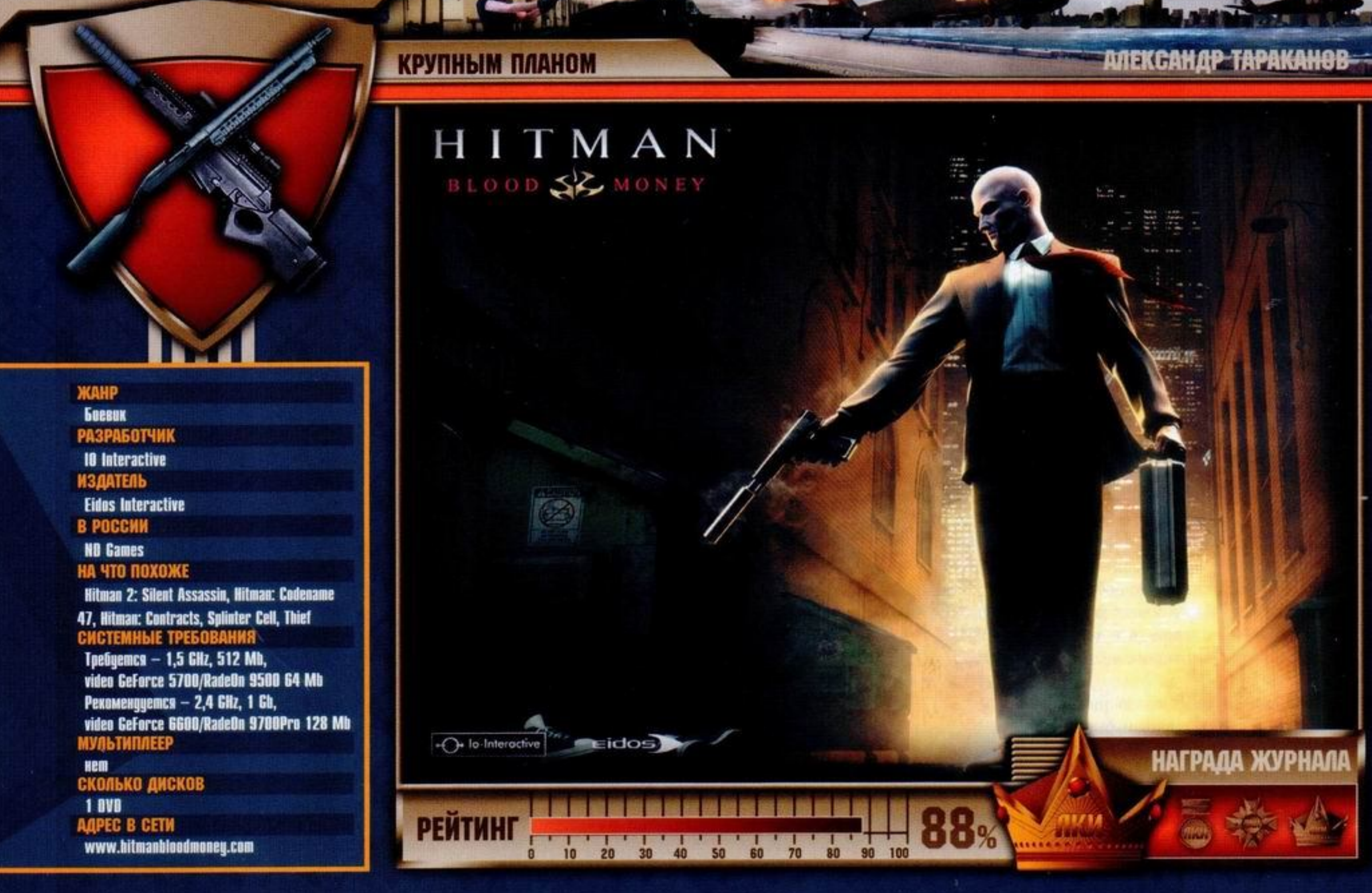
Всему настает конец, в том числе и отведенным под «Героев» журнальным страницам. Но мы, разумеется, не прощаемся с крупнейшим российским игропроектом всех времен; в «Советах мастеров» и в «Дуэльном клубе» вы найдете кое-что на ту же тему, а через месяц вас ждет материал о дуэлях и тактика за еще одну из игровых рас.

ЛКИ

Сцена «Пятый лишний».

Этот бой продолжается, пока не уничтожена стена. Ее «берут» катапульты и все, что бьет по площадям.

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ



ЖАНР
Боевик
РАЗРАБОТЧИК
IO Interactive
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
В РОССИИ
ND Games
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Codename 47, Hitman: Contracts, Splinter Cell, Thief
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 1,5 GHz, 512 Mb, video GeForce 5700/RadeOn 9500 64 Mb
Рекомендуется – 2,4 GHz, 1 Gb, video GeForce 6600/RadeOn 9700Pro 128 Mb
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
АДРЕС В СЕТИ
www.hitmanbloodmoney.com

Hitman: Blood Money

- Интерфейс
- Движения
- Умения Хитмана
- Маскировка и скрытность
- Оружие
- Экипировка
- Как отвлечь противника
- Несчастные случаи
- Бой и убийства
- Рейтинг и слава
- Прохождение с рейтингом Silent Assassin

В Нью-Йорке нет ни мира, ни покоя. Коррумпированная власть дает полную свободу криминальным группировкам. Бандитам закон не писан: они устраивают перестрелки прямо на улицах города, на глазах у прохожих торгуют наркотиками и преспокойно садятся в чужие автомобили, предварительно избив их прежних владельцев.

С тотальным беспорядком никто не борется. Пойдешь против воли начальства — в лучшем случае лишишься работы, а в худшем — получишь пулю в лоб. Никто даже и не вспомнит тебя и твои подвиги, которые ты намеревался совершить.

Лишь один человек не может спокойно смотреть на происходящее. Зовут его Маркус Рид, он — обычный полицейский, и от других коллег его отличает только желание действительно помочь городу. Чего бы ему это ни стоило.

ИНТЕРФЕЙС

Разберем, что означают значки на экране. В нижнем левом углу расположились индикаторы здоровья и тревоги. Первое показывает, сколько здоровья осталось у Хитмана. Да-да, знаю, что официально его зовут «Агент 47». Но, признайте, это звучит как-то скучно, чопорно и неудобно. Поэтому в дальнейшем я буду называть лысого убийцу Хитманом. Тем более что такое имя ему подходит. Как вы считаете?

Второе показывает, насколько подозрительны окружающие к персоне Хитмана. Пока он в своей одежде, никто криво не посмотрит. Но стоит добыть маскировку, как окружающие начинают коситься. Индикатор окрашивается в зеленый цвет. Особенно стараются охранники и полиция. Поэтому старайтесь находиться в такой компании как можно меньше.

Если индикатор станет желтым, значит, вы привлекли к Хитману ненужное внимание. Например, достали оружие, зашли куда нельзя заходить. Также индикатор пожелтеет, если произошло какое-то событие. Что-то взорвалось, нашли тело, прозвучала тревога.

Красный индикатор. Совсем плохо. На Хитмана объявлена охота. Каждый охранник и полицейский посчитает своим долгом пристрелить лысого убийцу. Мирные граждане в панике разбегаются. Остается дать отпор и прикончить свидетелей.

Индикатор постепенно обнуляется, если спрятаться или поменять костюм. Но если он стал красным, обычно даже это не помогает. Кстати, совсем забыл сказать — бег обычно не вызывает подозрения. Хотя бывают неприятные исключения. Но они, к счастью, редки.

Вообще, если происходит что-то необычное, искусственный интеллект действует так. Охранники и полиция вызывают подкрепление по рации. Спустя несколько секунд в указанном месте соберется вооруженная толпа.

Гражданские средств связи не имеют. Поэтому просто бегут к ближайшему полицейскому/охраннику и зовут за собой. Разумеется, если пристрелить, он ничего не доложит. Но только бегают они быстро.

Когда проходите мимо интересного места, которое может пригодиться для выполнения задания, сверху возникнет значок i. Значит, нужно остановиться и внимательно осмотреть местность. Также это означает, что произошло важное событие. Обычно оно показывается на экране, но не всегда.

В нижнем правом углу отображается выбранное оружие и количество патронов. В верхнем правом углу компас. В верхнем левом углу — меню действий. Например, если вы стоите около тела, подсветится клавиша E. Что означает — тащите труп. Аналогично для других действий.

ДВИЖЕНИЯ

Конечно, до пластики Сэма Фишера лысому убийце еще расти и расти. Но к четвертой части он выучил парочку трюков. Он может забираться на коробки, ящики и т.п. Если предмет небольшой, Хитман просто шагнет. В противном случае уцепится руками и подтянется.

Спорт — опасное занятие. Особенно если ваш тренер — Хитман.

Также можно лазить по водосточным стокам, трубам и некоторым стенкам. Просто подойдите вплотную и нажмите «вперед». Точно так же происходит общение с лестницами. Если нужно пройти узкий участок, например, карниза высотного здания, тогда Хитман вожмется в стенку и начнет двигаться медленными шажками.

Встретив два балкона, которые расположены неподалеку, лысый убийца перепрыгнет с одного на другой. Осталось упомянуть про окна. Не поверите. Он залазит, если оно открыто. Вот так.

УМЕНИЯ

Особые отношения у Хитмана с дверями. Если дверь закрыта на замок, он может взломать ее отмычкой. Только помните, что охрана и полиция понимает такие действия правильно. И открывает огонь на поражение. Но прежде чем взламывать, можете посмотреть через замочную скважину. Присядьте на корточки и нажмите соответствующую клавишу. Это полезно, если хотите узнать, что происходит за дверью.

Прикупив улучшенную отмычку, вы сможете открыть дверь быстрее. Если нет времени возиться, можете выбить замок выстрелом. Но тогда вы привлечете ненужное внимание. Я не использовал данную способность на протяжении всей игры. Если замок электронный, тогда остается искать карточку доступа.

Если рядом стоит шкаф, можете туда спрятаться. Хитмана там не найдут никогда. Зато вы можете наблюдать и за окружающими через маленькую щелку. Остальные умения связаны с маскировкой или боем. Их мы рассмотрим в соответствующей главе.

МАСКИРОВКА И СКРЫТНОСТЬ

Чтобы удачно играть, не привлекая к Хитману лишнее внимание, нужно помнить две вещи. Носить «правильные» костюмы и постоянно прятать тела.

Обычно карта поделена на несколько областей, каждая из которых имеет свой уровень безопасности. Разберем на примере миссии A Vintage Year. Есть мирные жители, охранники, телохранители, обычные рабочие и рабочие нарколаборатории.

Мирных жителей пускают в общий дворик и винный погреб. Охранники и обычные рабочие могут заходить в дворик перед домом, часть служебных помещений и туда, куда пускают мирных жителей.

Рабочие нарколаборатории могут ходить в лабораторию, на пристань и туда, куда пускают охранников. Телохранители вообще ходят где захочется. Если добыли костюм, можете носить оружие, положенное по статусу. Например, автомат, если охранник. Или молоток, если рабочий.

И так на каждой карте. Только градация прав может различаться. Быть сложнее или проще. Главное разобраться, куда и кто может заходить. Это половина успеха. Если вы четко представляете себе препятствие — понять, как его преодолеть, намного проще.

Тела нужно постоянно прятать. Мало того, что поднимете тревогу, так еще и рейтинг испортите. Исключение лишь в одном случае — если подстроили несчастный случай. Куда прятать? В комнаты, куда никто не заходит. В ящики и холодильники. Но туда больше одного тела не запихать.

Также от трупов можно избавиться, скидывая их с большой высоты. Например, лежит тело на балконе. Хватаете и тащите к краю. Потом нажимаете клавишу E. Таким же образом можете сбрасывать оружие. Или использовать, чтобы протащить в запрещенную зону. Перекинули через забор (клавиша G), потом проникли и подобрали. Но если не успеете и его заметит охрана, лишитесь ствола. Они любят подбирать бесхозные вещи и утаскивать к себе в комнату.

Не забывайте воровать кассеты с видеокамер. Их вы найдете в комнате наблюдений. Туда обычно пускают только полицию или охрану. Если попадете на экраны голубых мониторов, испортите рейтинг миссии и получите дурную славу. На текущей миссии это не скажется, но зато может больно отозваться в следующей. Подробнее о славе и рейтинге мы поговорим в соответствующей главе.

Также желательно не светиться с оружием. Пистолеты и автоматы спокойно убираются в карманы бездонного пиджака. Снайперская винтовка — в кейс. Штурмовые винтовки и дробовики никуда не убираются. Остается глупо улыбаться или отстреливаться.

Но оружие могут обнаружить, если охрана обыщет сканером. Тогда остается отдать ствол или оказать сопротивление. Со временем для снайперской винтовки можно будет прикупить чемодан, который не засвечивает содержимое. А вот с пистолетами и автоматами ничего не поделать.

ОРУЖИЕ

В игре 25 моделей оружия. Пять доступно изначально. Остальные придется добывать на заданиях. Основное оружие и экипировку со временем можно улучшить. Плюсы даются по мере прохождения игры. Именно на них тратится большая часть денег.

SILVERBALLER

Знаменитое оружие Хитмана. Оно так и просится с собой на задание. Но возникает вопрос — зачем? Польза от Silverballer ощущается, когда накрутите глушитель. Тогда можно незаметно прикончить жертву. Посмотрим, какие предлагают улучшения.

Боеприпасы. Есть два типа. Первые увеличивают точность, снижают отдачу и меньше шумят при выстреле. Вторые увеличивают отдачу, громыхают на полкарты — но зато могут пробить дверь и сразу двух противников.

Полезно, если скрываетесь от погони. Забежали в комнату, закрыли дверь и выпустили обойму. С другой стороны слышен лишь грохот падающих тел. Так можно долго держать оборону. Пока не закончатся патроны или противники.

Дополнительные патроны. Два улучшения. В первом случае повышается максимальное количество патронов. Во втором — увеличивается обойма. При этом пистолет уже напоминает пистолет-автомат. И то, и другое полезное. Прикупите при случае.

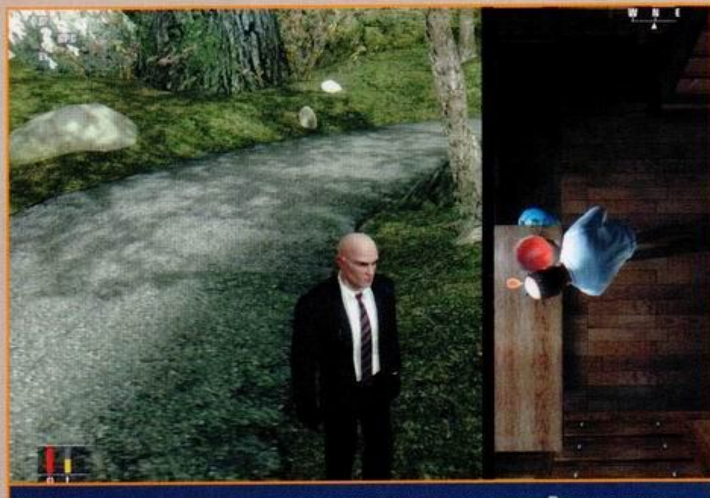
Глушитель. Есть две модели. Отличаются ценой и качеством. Который дороже, тот и лучше.

Лазерный прицел. Маленькая точка, которая указывает, куда целится Хитман. На точность никоим образом не влияет. Поэтому можно и обойтись. С обычным прицелом даже удобней.

Два пистолета. Стильно, модно, красиво. И вообще не нужно. Зачем нужны два пистолета? Если стрелять в голову, хватит одного. Вторая пуля войдет в труп. Для перестрелок с охраной.... Знаете, както слабовато против пистолетов-автоматов.

Но все-таки два пистолета — это Стиль с большой буквы. С ними ничего не сравнится. Заходите в комнату охраны. К Хитману бежит полицейский. Достаете два серебристых пистолета-близнеца, всаживаете пулю в голову. Разворачиваетесь на полкорпуса, пристреливаете двух полицейских, которые вскочили из-за столов. Всаживаете обойму в дверь, к которой уже прибежало подкрепление. Вылазите в окно, прижимаетесь к стенке, перезаряжаете оружие. Глубоко вздохнув, заглядываете в комнату и открываете беглый огонь. Никакое другое оружие не дает таких ощущений.

Один из способов добыть микрофильм: переодеться служащим, соблазнить и удушить.



Попытка приготовить пищу закончится взрывом. Вот что руки загребущие делают...

Длинный ствол. Увеличивает дальность и точность стрельбы. Но нельзя поставить глушитель. Сгодится, если захотите повторить сценку, описанную выше. Любителям тайных операций лучше оставить глушитель.

Автоматический режим стрельбы. Данное улучшение превращает пистолет в некое подобие автомата. Но зачем делать из пистолета убогий автомат, если есть нормальный автомат? В общем, на любителя. Реальной пользы нет. Плюс это улучшение требует купить увеличенную обойму.

Оптический прицел. Их аж два. Но зачем на пистолеты ставить оптику? Причины этого находятся за гранью понимания. Конечно, увеличивается дальность и точность стрельбы. Но пистолет вообще-то не снайперская винтовка, а оружие ближнего боя. Лучше обойтись. Тем более что, дабы поставить прицел, требуется прикупить особое крепление.

SP12 SHOTGUN

Очень полезен на закрытых картах. С ним держать оборону в помещениях намного проще, чем со штурмовой винтовкой или автоматом. Подстрелить противника, который пытается пролезть в дверь, подняться по лестнице. Но только если небольшое расстояние. Иначе из-за большого разброса дроби только раните.

Дробовик большое оружие, поэтому в пиджак не влезет. Если берете его с собой на миссию, ищите в ящике ICA. Но как только возьмете его в руки, сразу станете опасным преступником, которого попытаются ликвидировать.

Боеприпасы. Бывают двух видов. Первые снижают урон — но увеличивают точность. Вторые, наоборот, увеличивают урон — но снижают точность. Что же выбрать? Я остановился на вторых. Если использовать в закрытых помещениях, дальше пяти метров вряд ли придется стрелять. А с такого расстояния попадете в любом случае.

Приклад. Снижает отдачу и увеличивает точность.

Дополнительные патроны. Больше патронов — больше трупов. Брать однозначно.

Быстрая перезарядка. Без этого улучшения дробовик перезаряжается ужасно долго. Что может сыграть роковую роль. Берите, не пожалеете.

Лазерный прицел. Он нужен дробовику, как телеге пятое колесо. Хотя вреда не приносит. Можно и повесить. Но только для красоты.

Короткий ствол. Уменьшает дальность стрельбы и увеличивает урон. Нельзя поставить глушитель.

Обойма. Новый магазин вмещает на четыре патрона больше и позволяет быстрее стрелять. Нужно в обязательном порядке. Иногда противник лезет такой толпой, что еле успеваешь на курок нажимать.

Оптический прицел. Таки да. В рейтинге бесполезности оптический прицел на дробовик держит первое место. Ну не нужен он. Чтобы его поставить, придется купить специальный крепеж.

Глушитель. Несмотря на сомнение в правдивости подобного приспособления, глушитель полезная штука. Даже на дробовик. Логика такова: чем меньше грохота, тем меньше прибежит охраны. Чем меньше прибежит охраны, тем больше шансов на выживание.

SMG TACTICAL

Основное достоинство автомата: он влезает под пиджак. Можно прикончить кучу народу, не поднимая тревоги. В плюсы также запишем: автоматический режим огня, неплохую точность. Только обойма подкачала. Слишком маленькая даже после модернизации.

Приклад. Лучше точность, меньше отдача. О чем еще мечтать. Покупайте. Для SMG Tactical аж два типа.

Боеприпасы. Здесь также два типа. Первые меньше шумят, увеличивают точность — но падает урон. Вторые наносят больший урон, пробивают двери и людей — но увеличивается шум и падает точность. Рекомендую вторые. Точность хоть и страдает, но остается на приличном уровне. А дополнительный урон точно не помешает.

Дополнительные обоймы. Увеличивает максимальное количество патронов. В обойме и общее количество. Сгодится.

Повышенная скорострельность. Автомат быстрее стреляет за счет уменьшения точности. Плохое улучшение. Мало того что точность падает, — так еще и боеприпасы быстро расходуются. Тем более что нормально стрелять из SMG Tactical получается только короткими очередями.

Короткий ствол. Увеличивает урон, уменьшает точность и дальность стрельбы. Нельзя поставить глушитель. Даром такого не нужно. Плюсы не перевешивают минусы.

Глушитель. Два вида. Ставить в обязательном порядке. Убивать — так бесшумно. Чтобы не привлечь внимания.

Лазерный прицел. Помимо красоты немного увеличивает точность. Полезно. Хотя можно обойтись.

Ускоренная перезарядка. Два магазина, скрепленные лентой. Как следствие — скорость перезарядки увеличивается вдвое. Купить обязательно. Необходимо для выживания. Потому что маленькие обоймы SMG Tactical имеют свойство быстро заканчиваться.

Оптический прицел. Полезней, чем для пистолета и дробовика. Особенно учитывая, что автомат рассчитан для боя на средних дистанциях. Поставьте. Может случиться, что пригодится. Только не забудьте купить специальное крепление.

M4 ASSAULT

Штурмовую винтовку, как и дробовик, в штанах не спрячешь. Поэтому его кладут в ящик ICA. Великолепное оружие. Особенно после модернизации. Полностью раскрывает свой потенциал на открытых картах, где хватает места для маневра и бой ведется преимущественно на средних/дальних дистанциях

Рукоять. Ничего не дает, но требуется для дальнейших улучшений.

Боеприпасы. Снова два типа. Первые меньше шумят, увеличивают точность — но падает урон. Вторые громыхают на всю округу, снижают точность. Но наносят больший урон, могут пробивать двери и людей. Конечно, вторые. Неужели думаете, что с M4 Assault придется от кого-то прятаться?

ОРУЖИЕ И УРОВНИ, ГДЕ ОНО НАХОДИТСЯ

Тип оружия	Модель	Миссия, где найти
Пистолеты	Silverballer	Доступен изначально
	Snub Nosed	A Vintage Year
	SLP.40	Curtains Down
	Bull. 480	A New Life
	Desert Eagle	The Murder of Crows
	SLP.40.S	The Murder of Crows
	Six Shooter	Till Death Do Us Part
	Custom 1911	Amendment XXV
Автоматы	SMG Tactical	Доступен изначально
	SAF-SMG	A Vintage Year
	TMP	A Vintage Year
	MP5	Curtains Down
	MP7	A New Life
	MP9	The Murder of Crows
Винтовки	W-2000	Доступен изначально
	M4 Assault	Доступен изначально
	SG552	The Murder of Crows
	Kazo TRG	The Murder of Crows
	FN-2000	Death On The Mississippi
	Elephant Rifle	Till Death Do Us Part
	Dragunov	A Dance With The Devil
	M14	Amendment XXV
Дробовики	SP12 Shotgun	Доступен изначально
	Shotgun	A Vintage Year
Прочее оружие	Строительный степлер	Curtains Down
	Воздушное ружье	A New Life

Приклад. Меньше отдача, лучше скорострельность.

Дополнительные обоймы. Магазины лишними не бывают. Особенно когда их два.

Лазерный прицел. Поставьте. Винтовка будет выглядеть красивее. Только не думайте, что он сильно пригодится. Обычно из M4 сразу выносишь по пять противников, не отвлекаясь на выстрелы в голову.

Глушитель. Два типа. Понятно, что прятаться с такой дурой не получится. Но поставить не помешает. Хоть противник будет атаковать не огромной толпой, а по 5-8 человек. В любом случае — хуже точно не будет.

Дополнительная рукоять. Уменьшает отдачу и увеличивает точность. Пригодится. Чем выше точность, тем лучше.

Ускоренная перезарядка. Два магазина, скрепленные между собой липкой лентой. Конечно, полезно, но лучше подождать следующее улучшение.

Барабанный магазин. 100 патронов в обойме. Это нужно покупать сразу. Нечего жалеть денег. Отличное улучшение. Только помните, что перезаряжаться долго. Не стоит пытаться поменять обойму во время перестрелки.

Оптический прицел. В принципе, ставить не возбраняется. Пока противник далеко, можно подстрелить через оптику. Незачем подпускать на опасное расстояние. Чтобы поставить оптический прицел, нужно купить специальное крепление.

W-2000

Снайперской винтовкой можно пользоваться не только когда решили устроить кровавую баню. Вообще, строго говоря, она для этого не предназначена (хотя если подумать... в общем, смотрите главу **«Бой и убийство»**). Ее стоит применять, когда цель хорошо охраняется и добраться вплотную практически невозможно. Винтовку можно носить в чемодане, чтобы не привлечь внимание охранников.

Боеприпасы. Вы уже, наверное, догадываетесь? Два типа. Первые меньше шумят, увеличивают точность — но падает урон. Вторые наносят больший урон, пробивают двери и людей — но увеличивается шум при выстреле и падает точность.

Брать нужно первые. Попадание в голову в любом случае смертельно. И уменьшаются шансы обнаружить снайпера. Хотя, когда получите улучшенный глушитель, звук выстрела все равно практически не слышен. Поэтому можете перейти на второй тип боеприпасов.

Дополнительные обоймы. Если не ставите целью истребить все живое на карте, для выполнения задания хватит 1-3 выстрела. Если все-таки такую цель поставили: тогда покупайте дополнительные магазины. И не забудьте сделать второе подобное улучшение.

Оптический прицел. Изначально винтовка идет без оптики. Поэтому купите при первой возможности. Иначе какая же это снайперская винтовка? И не забудьте перейти на улучшенный оптический прицел.

Легкие части. Ничего не дают, но требуются для дальнейших улучшений.

Глушитель. Два типа. Чем тише звук выстрела, тем меньше шансов выдать свое присутствие. Если снайпер хочет выжить и уйти невредимым, придется купить. Причем сразу.

Легкий сплав. Меньше отдача, лучше точность. Но винтовку придется дольше разбирать и собирать. Не смертельно. Поэтому покупайте.

Ручная перезарядка. После каждого выстрела приходится перезаряжать винтовку вручную. Зато капитально увеличивает точность. Особенно важно, когда стреляете на большие расстояния. Будете точно уверены, что пуля попадет в цель.

ПРОЧЕЕ ОРУЖИЕ

Остальное оружие придется собирать во время миссий. Причем мало подобрать — нужно как-то вынести. С пистолетами и автоматами таких проблем не наблюдается. Пихнули в пиджак и пошли. Но незаметно протащить снайперские винтовки и штурмовые винтовки практически невозможно.

Мирные жители поднимают шум, охрана открывает огонь. Поэтому чтобы добыть трофей, зачастую приходится проходить уровень по второму разу. Но уже с M4 Assault в руках.

Но добытое оружие никогда не пригодится. Нормально сходить на задание не получится. Поэтому если собирать, то исключительно для коллекции. В каких миссиях найти оружие — смотрите таблицу **«Оружие и уровни, где оно находится»**. Если интересен внешний вид — смотрите вторую таблицу.

ЭКИПИРОВКА

Болеутоляющие. Восстанавливают жизнь примерно наполовину. Если играете тихо, тогда не понадобится. Идете на открытый конфликт? Тогда пригодится.

Бинокль. Позволяет осмотреть местность, не рискуя получить пулю в лоб. Охрана не обращает внимания на лысого громилу, который что-то внимательно рассматривает в бинокль.

Вообще, пригодится, если играете на последнем или предпоследнем уровне сложности, когда на

SPECIAL WEAPON	
	Desert Eagle
	Bull.480
	Snub Nosed
	Six Shooter
	SLP.40.S
	SLP.40
	MP7
	MP5
	MP9
	TMP
	SAF SMG
	FN-2000
	Dragunov
	M14
	Elephant Rifle
	SG552
	Kazo TRG
	Shotgun
	Строительный степлер
	Пневматическое ружье

Бомбист осматривает результаты своей работы. Никто не выжил, можно уходить.

карте не показывают охранников и полицейских.

Отмычка. Позволяет вскрыть запертую дверь. Улучшенные отмычки повышают скорость на 25% и 50%. Можете прикупить. Но большой пользы не наблюдается. Дверь и так быстро открывается.

Бронежилет. Есть две модели. Первая снижает урон на 15%, вторая на все 35%. Пригодится, если решать проблемы штурмом. В противном случае можно и обойтись.

Мина и детонатор. Для чего нужны эти устройства, наверное, знает каждый. Лучше поговорим, как их можно применять. Первый вариант. Для несчастных случаев. Смотрите соответствующую главу. Также мину можно подкладывать в ящики со строительным инструментом, чемоданы и т.п. Наконец, нагло положить на пол. Но тогда охрана быстро заметит. Или мирные граждане доложат.

Мина не определяется сканером, что позволяет нагло протаскивать ее через охрану. Купив улучшение, сможете таскать две мины и получите детонатор, передающий сигнал на большое расстояние.

Адреналин. Странное лекарство. Насколько я понял, помимо лечения, оно улучшает реакцию. Хотя полной уверенности нет.

Уколы. Хитман таскает с собой два шприца. Один со снотворным. Подкрадитесь к противнику и вколите в шею. Теперь можете забрать костюм, оружие и предметы. Данное деяние не влияет на рейтинг.

Другой с ядом. Его нельзя колоть в шею. Только отравить алкоголь или продукты. Еще можете вколоть в противника, который лежит без сознания. В каждом шприце две инъекции, поэтому используйте их с умом.

Чемодан. Необходим, чтобы спрятать снайперскую винтовку. Улучшенный чемодан скрывает содержимое, что полезно, когда обыскивают сканером. Но такое произойдет только на последнем уровне.

Удавка. Знаменитая струна, верный спутник Хитмана с первой части. Она также не определяется сканером. Как применять? Подкрадываетесь сзади и нажимаете левую кнопку мыши. Труп готов. Удавку можно использовать по-другому. Забираетесь на крышу лифта и ждете, когда кто-то зайдет. Нажимаете клавишу E. Жертва не дышит, тело надежно спрятано на крыше.

Помимо удавки на уровнях раскидано приличное количество холодного оружия. Молотки, отвертки, ножи, лопаты, садовые ножницы и даже огнетушители. Ими можно драться. Или подкрасться сзади и прикончить одним ударом.

КАК ОТВЛЕЧЬ ПРОТИВНИКА

Прежде чем кого-то убивать, желательно сперва отвлечь внимание. Это можно сделать следующими способами.

Выключать свет. Во многих комнатах можно найти выключатели. Охранник сразу пойдет включать свет. Ловите момент и бейте со спины. Есть и другой эффект. В темной комнате можно прятать тела. Там их труднее найти.

Ломать электрические щитки. Их обозначают на карте синим значком молнии. После поломки кто-то обязательно пойдет чинить. Только помните: если вас кто-то увидит, индикатор тревоги станет красного цвета.

Монетки. Их запас бесконечен. Заходите в рюкзак и выберете монетку. Киньте туда, куда хотите выманить охранника. Удобно. Все вышеописанные способы также могут использоваться, если хотите незаметно проскользнуть за спиной.

НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ

Убивать Хитман умеет. Профессионально, со знанием дела и любовью к работе. Главное нововведение в Blood Money — несчастные случаи. Убийство таким образом не затрагивает рейтинг миссии, даже если нашли тело. Поэтому если хотите устранить гражданского, лучше подстроить дело так, чтобы оно напоминало самоубийство.

Несчастный случай можно устроить тремя способами.

➤ **Самоубийство**. Общий смысл таков. Жертва стоит около воды, на балконе или рядом с пропастью. Подкрадываетесь сзади и толкаете в спину. Пошел на балкон, случайно свалился и разбился насмерть. Или перекувыркнулся через перила и утонул. Бывает и такое.

➤ **Падающие предметы**. Этот несчастный случай вы можете устроить, если обрушите на жертву тяжелый предмет. Например, люстру. Находите крепящий механизм, устанавливаете бомбу. Когда мишень проходит под люстрой, активируете заряд.

Установка бомбы привлекает внимание. Использование детонатора — нет. Если люстра придавит кого-либо помимо жертвы, это не повлияет на рейтинг. Если кого-нибудь прикончит взрывом, тогда засчитают как убийство. Поэтому заранее отманивайте стоящих рядом, подбрасывая монетки.

Вообще, предметы, которые можно обрушить, заранее прописаны в миссии и служат для устранения конкретной цели. Говоря иначе, скидывать каждую люстру не получится. В прохождении разобраны все подобные случаи.

➤ **Использование объектов**. Начнем с примера. Жертва обожает готовить еду в комнате. Пробираетесь внутрь, ломаете газовый баллон, и в следующий раз вместо наваристого супа жертва получит мощный взрыв.

Здесь тоже никакой самодеятельности. Что разработчики придумали — то и можете использовать. Перечислять все не имеет смысла. Тем более что об этом подробно написано в прохождении.

БОЙ И УБИЙСТВО

Надоело прятаться, менять маскировку и вычислять жертву? Никто не отменяет открытое столкновение. Только это опасное дело.

Итак, первое, что вы можете сделать, — это выхватить оружие. Делается это так. Подходите к противнику с голыми руками и нажимаете левую кнопку мыши. Хитман выкрутит кисть и отберет оружие. Понятно, что не нужно пытаться выхватить оружие, когда стреляют.

Если подкрадетесь к противнику со спины с оружием в руках — нажмите клавишу E, чтобы взять в заложники. Таким образом вы можете отстреливать от врагов, получая меньший урон. Пока «живой щит» не закончится.

Безоружного противника можете просто забить до потери сознания. Если подкрасться сзади и нажать левую кнопку мыши, Хитман толкнет в спину. Особенно эффектно действует на лестницах и около стенок. Жертва больно стукается головой и теряет сознание.

Про холодное оружие и удавку подробно говорили в главе «**Экипировка**». Поэтому ограничимся небольшим повторением. Если подкрадетесь сзади, прикончите с одного удара. Иначе понадобится несколько.

УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ ОРУЖИЯ

Модель оружия	Первое улучшение	Второе улучшение	Третье улучшение	Четвертое улучшение	Пятое улучшение
Silverballer	Low Velocity Ammo, Silencer Type 1.	Extra Ammo, Rail mount, Laser sight.	Magnum Ammo, Long Slide, Dual Action.	Red dot sight, Large Clip.	Silencer Type 2, Scope Type 1, Full Auto Fire.
SP12 Shotgun	Flechette ammo, Butt stock.	12 Gauge shots, Extra ammo, Reload boost.	Rail Mount, Short Barrel	Laser Sight, Magazine.	Silencer Type 1, Red dot sight.
SMG Tactical	Low Velocity Ammo, Butt Stock A, Butt Stock B.	Extra Ammo, Rail mount, Magnum Ammo.	Silencer Type 1, Short barrel, Rapid Fire.	Laser sight, Double clip.	Silencer Type 2, Red dot sight.
M4 Assault	Low Velocity Ammo, R.I.S. Handguard, Butt stock.	Armor Piercing ammo, Rail Mount, Extra ammo, Laser sight.	Silencer Type 1, Pistol grip.	Double clip, Red dot sight.	Silencer Type 2, Drum magazine.
W-2000	Low Velocity Ammo, Double capacity clip.	Lightweight frame, Scope Type 1, Extra Ammo.	Silencer Type 1, Armor piercing ammo.	Carbon fibre barrel, Extra Ammo, Bolt Action.	Silencer Type 2, Scope Type 2.
Экипировка	7x50 Binoculars, Pain Killers, Improved lockpick.	Enhanced detonator, Kevlar Vest.	Adrenaline, Extra Mine, Flak vest.	Craft Shultz lockpick, Foil padded suitcase.	Flexible Flak Vest.

РЕЙТИНГИ							
Noise\ Violence	0	1	2	3	4	5	6
0	Silent Assassin	Professional	Hired Killer	Murderer	Mugger	Messy Murderer	Exhibitionist
1	Hitman	Specialist	Contract Killer	Gangster	Perpetrator	Clumsy Killer	Clumsy Killer
2	Stalker	The Ghost	Hoodlum	The Cleaner	Thug	Violent Thug	Assailant
3	Shadow Killer	Phantom Killer	The Eraser	Killer	Lunatic	Madman	Maniac
4	Invisible killer	The Undertaker	Lean Killer	Killer	Loose Cannon	Mad Butcher	Berserker
5	Serial Killer	Serial Killer	Deranged Slayer	Terrorist	Armed Madman	Psychopath	Psychopath
6	Sociopath	Serial Killer	Deranged Slayer	Terrorist	Psychopath	Psychopath	Mass Murderer

Но как вырезать весь уровень? Дело это сложное. Даже сложнее, чем получение рейтинга Silent Assassin. Здесь нужен тонкий подход. Самый надежный вариант — укромная позиция и снайперская винтовка. На нее обязательно должна быть установлен глушитель. Иначе после первого выстрела ждите гостей.

Выбираете надежную позицию. Главный критерий — чтобы не заметили после первого выстрела. Стреляете в наиболее симпатичную цель. Ждете, когда заметят труп и прибежит охрана. Снимаете и их. Гражданских пока не трогаете. Они будут подзывать новых охранников.

Когда охрана закончится, отстреливаете мирных граждан. Потом дочищаете карту и выполняете задания. Только помните, что гражданские лица от отчаяния могут схватиться за оружие. Поэтому не стоит считать их совсем безвредными.

Другой вариант сложней и опасней. Вооружиться дробовиком, автоматом, пистолетами и обороняться в узких проемах, на лестницах или комнатах. Только обязательно купите патроны, которые пробивают двери. Простреливая закрытые двери, намного удобней обороняться. К тому же одним выстрелом можно прикончить несколько противников. Прошьет насквозь.

Есть еще один изящный прием. Закладываете бомбу в маленькой комнате. Отлично подойдет комната охраны. Взрываете. Туда прибегает большая толпа охраны. Заходите (понятно, что нужна соответствующая маскировка) и ставите вторую бомбу. Нужно, чтобы она была спрятана в какой-нибудь коробке. Отходите в сторонку и подрываете. Количество противников может уменьшиться на 70%.

РЕЙТИНГ И СЛАВА

После окончания уровня подсчитывается рейтинг прохождения. Он зависит от двух параметров: как сильно «засветились» (**Noise**) и уровня насилия (**Violence**). Первый зависит от того, сколько свидетелей видели грязные деяния Хитмана. Учитываются видеокамеры, если не похитили пленку. Второй — от того, сколько погибло народу.

Оба параметра не учитывают несчастные случаи. Чтобы получить наивысший — Silent Assassin — нужно убить только заказанных людей. Затем спрятать тела. Их не должны найти, пока вы не покинете карту. Смотрите таблицу, где расписаны рейтинги.

От рейтинга зависит сумма, которую получите за выполнение задания. Также количество денег зависит от оставленных улик. За брошенный костюм и оружие штрафуют. Поэтому костюмы нужно подбирать, а оружие складывать в особый контейнер. Он отображается на карте аббревиатурой ICA. Правда, суммы смешные — 5000 долларов. И на рейтинг это не влияет. Поэтому, если есть возможность, конечно, собирайте. Но зазря рисковать не стоит.

Также от параметра **Noise** зависит **слава** Хитмана. Она может измеряться от 0 до 100 очков. Чем она выше, тем труднее придется в следующей миссии. Прохожие будут отбегать с нервными криками. Полицейские — сразу открывать огонь на поражение.

Снизить уровень славы можно, заплатив определенную сумму денег. 50 000 долларов — минус 15 очков. 100 000 долларов — минус 40 очков. 200 000 долларов — минус 100 очков. Дорого. Поэтому лучше не светиться или убирать свидетелей.

ПРОХОЖДЕНИЕ

DEATH OF A SHOWMAN

Это тренировочный уровень, поэтому никаких рейтингов. Да и подсказок предостаточно. Даже слишком. Практически всегда ведут за руку. Зато на моей памяти — один из лучших обучающих уровней, которые вообще когда-либо делали.

Несмотря на подсказки, необязательно следовать указаниям. Можете хоть всех валить. Но если хотите получить навыки, которые пригодятся в основной игре и помогут добиться рейтинга Silent Assassin, советую делать именно так.

Пройдите по пирсу, поднимитесь наверх и идите к воротам. Дождитесь охранника. После ролика откройте рюкзак и посмотрите фотографию. Зайдите в магазин слева. Охранники на улице не замечают Хитмана. Киньте монету в разбитое окно, и когда они отвернутся, выходите на улицу и идите в театр.

Охранник издевается над гражданским. Подкрадитесь сзади и придушите удавкой. Подберите оружие и поднимитесь наверх (красная стенка справа). Перепрыгните балкон и заходите в дверь. Подберите дробовик с ящика, взломайте вторую дверь и пристрелите двух охранников.

Спрячьте тела в ящики и залезьте в шкаф. В комнату войдет химик. Вылезьте из укрытия и стрельните в голову. Переоденьтесь в его костюм и подберите карточку доступа. Выходите из комнаты и используйте карточку, чтобы открыть дверь.

Идите вдоль стенки. На полпути зайдите в комнату, возьмите ящик и спрячьте в нем пистолет. Идите дальше. У следующей двери стоит охранник, который обыщет Хитмана и пропустить внутрь.

Достаньте оружие из ящика и спрыгните в шахту лифта. Удавкой придушите охранника в лифте и спуститесь вниз. В коридоре взломайте электрический щиток. Теперь крадитесь вдоль левой стены до мужского туалета.

Внутри охранник справляет малую нужду. Достаньте оружие, подкрадитесь и схватите за шею. Теперь, прикрываясь им, заходите в комнату и пристрелите троих охранников. Если нужно, подберите автомат. Потом идите в круглую башню. После ролика достаньте снайперскую винтовку, подойдите к окну и пристрелите противников. Первый бродит внизу. Второй на колесе обозрения. Третий на крыше здания.

Затем выходите в дверь справа. Спуститесь вниз по водосточной трубе и идите в здание напротив. Поднимитесь по лестнице и подождите, пока охранник выйдет на балкон. Подкрадитесь сзади и скиньте вниз. Зайдите в кабинет и вколите яда в бутылку со спиртным. Спрячьтесь в шкафу.

Когда все закончится, зайдите в офис и пристрелите жертву. Осталось выбраться отсюда. Вылезьте в окно, подберите мину, детонатор и залезьте во второе окно. Установите мину на механизм, который держит люстру. Активируйте заряд. Потом со второго подстрелите главаря. Спуститесь вниз и выходите через дверь.

HIDEOUT

Секретный подвал Хитмана, где вы можете опробовать утащенное оружие. Сюда можно вернуться после каждой миссии. Патроны лежат на столе. Мишени развешены на стене. Оружие на стендах, приколоченных к колоннам. Слева есть закуток, где расставлены бутылки, вазы, банки и бочонки с горючим. Тренируйтесь.

A VINTAGE YEAR

Оружие: Дробовик, SAF SMG, Snub Nosa, TMP, молоток, огнетушитель.

Задачи: Убить Фернандо Дельгадо, Мануэля Дельгадо. Сбежать на самолете.

Взрывчатка заложена. Остается отогнать охранника и дождаться жертву.

Забираясь по трубам, следите, чтобы вас никто не увидел. Иначе поднимется тревога.

Подсказки: Мануэль Дельгадо любит показывать винный подвал. Винный подвал — отличное место, чтобы устроить несчастный случай. Вход в лабораторию по производству наркотиков находится в подвале. А за безопасностью неусыпно следят его телохранители.

Общие сведения: Внутренний дворик и окрестности стерегут охранники с дробовиками. В доме службу несут телохранители, которые никого не пропускают. В дворик рядом с винным подвалом пропускают гражданских лиц. В дворик рядом с домом можно пройти, если отыщете одежду рабочего или охранника с дробовиком.

Также в подвале есть тайная дверь, которая ведет в лабораторию по производству наркотиков. Туда пропускают лишь рабочих в масках и телохранителей.

Прохождение. Сначала устраним Фернандо Дельгадо. Для этого нужно попасть в дворик рядом с домом. Но туда пускают только рабочих и охранников с дробовиками. Раздобыть одежду можно двумя способами. Идите вдоль забора фазенды (в любую сторону), подкрадитесь к охраннику и вколите снотворное. Потом спрячьте тело в укромный уголок, вернитесь к началу уровня и заходите внутрь.

Либо идите налево. Около забора стоит полуразвалившийся грузовик. Подождите, пока отойдет охранник, заберитесь на машину, потом на крышу, и когда никто не смотрит, спрыгните в дыру в потолке. Дождитесь рабочего, вколите снотворного и поменяйте костюм.

Есть еще один вариант. Заходите в дворик рядом с винным погребом. Потом, когда охрана не видит, идите в здание слева. Сломайте электрический щиток и дождитесь, пока мимо пройдет охранник. Потом идите туда, откуда он вышел, и заберите форму со стула. Только в этом случае не получите дробовик, что вызовет дополнительные подозрения.

Во дворике рядом с домом идите в левый угол. Там найдете водосточную трубу. Поднимитесь наверх, залезьте в окно и идите в комнату слева. Там сидит Фернандо и играет на музыкальном инструменте. Дождитесь, пока он закончит и пойдет на балкон. Крадитесь за ним.

На охранника, спящего на диване, не обращайте внимания. Он все равно не проснется. Кстати, можете вколоть ему снотворного, чтобы раздобыть форму телохранителя. После этого сможете нагло расхаживать по дому. Дойдя до балкона, толкните в спину жертву. Гангстер с тихим криком перекувыркнется через перила и замолкнет навсегда.

Это самый простой способ. Можно попробовать по-другому. Например, от начала игры пойти налево и дойдя до края карты, подождать, пока Фернандо выйдет на балкон. Потом подстрелить из пистолета с глушителем.

Или попытаться зайти в дом. Правда, попасть туда сложно. Но в восточной комнате лежит одежда телохранителя, поэтому можете рискнуть. Есть еще одна сложность: все двери на втором этаже заперты, их придется открывать отмычкой. А телохранителей такое поведение озлобляет, и они открывают огонь.

Пора браться за вторую жертву. Выходите из дома старым путем (по водопроводной трубе) и идите к винному погребу. Можете сходить к телу жертвы и забрать пистолет. Если изучите маршрут мишени, то заметите, что он обожает болтать над навесом с тяжеленными бочонками. Веревочка такая тонкая. Может порваться.

Подождите, пока уйдет охранник, и установите бомбу на удерживающий механизм. Потом стойте на лестнице и ждите Мануэля. Когда он подойдет, киньте монету, чтобы охранник ушел с поста. Иначе его убьет взрывом, и тогда вы не получите рейтинг Silent Assassin.

Также убедитесь, что Мануэль стоит внизу один. Активируйте заряд и посмотрите на результат. Какие еще варианты? Отстрелить веревку из пистолета с глушителем. Только нужно убедиться, что никто не услышит и не увидит. Или подкараулить жертву в комнате внизу, придушить удавкой и спрятать тело в ящик.

Пора выбираться отсюда. Нужно, чтобы Хитман был одет в форму охранника или рабочего. Идите в комнату с огромными бочонками. Один из них — тайная дверь. Откройте ее и ступайте в раздевалку. Когда рядом никого не будет, переоденьтесь в одежду рабочего. Спокойно пройдите через лабораторию, сядьте в лифт и спуститесь вниз. Осталось зайти в самолет, чтобы закончить миссию.

До точки эвакуации можно добраться другим путем. Пойти вдоль забора направо и спуститься вниз по тропинке. Затем подкараулить рабочего, вколоть ему снотворного, переодеться и идти к самолету.

Итог: два несчастных случая, рейтинг Silent Assassin.

CURTAINS DOWN

Оружие: MP5, SLP.40, настоящий пистолет Первой мировой войны, бутафорский пистолет, молоток, отвертка, строительный степлер.

Задачи: Убить Альваро де Альваде. Убить Ричарда Делаханта. Покинуть театр.

Прятанье трупов — жизненная необходимость, если хотите закончить миссию с рейтингом Silent Assassin.

Подсказки: Коробки с инструментами рабочих не обыскиваются. За кулисами есть шахта, куда могут пройти артисты. Актеры в перерывах между репетициями отдыхают в гримерных. Большая люстра в центральном зале держится благодаря механизму на чердаке. Техник по свету имеет карту доступа от комнаты освещения.

Общие сведения: В театре проводится ремонт, поэтому рабочие могут ходить практически по всему театру. Театр охраняют полицейские, а актеров и Ричарда Делаханта — телохранители. Можно также раздобыть форму полицейского, чтобы получить доступ практически ко всем комнатам.

Но в этом нет необходимости. Чтобы творить темные делишки, достаточно одежды рабочего. Также можете подкараулить телохранителя в туалете около раздевалки, чтобы заполучить его костюм. Но это сложно, и есть большая вероятность, что тело найдут.

Прохождение: Первое, что нужно сделать, — добыть форму рабочего. Идите в туалет слева и

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТЕ

Значок	Что значит	Значок	Что значит
	Переход, лестница		Агент 47 (Хитман)
	Обратите внимание		Противники, охрана
	Электрический щиток		Гражданские
	Лифт		Цель миссии
	Техника		Полиция
EXIT	Выход с уровня		Важная персона
	Лестница, подъем	S	Комната охраны
ICA	Ящик Агентства		Дополнительная цель

ждите, когда туда зайдет рабочий. Вколите ему снотворного, спрячьте тело в ящике и выходите отсюда.

Если поторопитесь, тогда в туалете можно подкараулить полицейского и получить его форму. Или спуститься по лестнице справа от раздевалки и вколоть снотворного рабочему в белой одежде. Тело спрячьте в ящике неподалеку. Теперь ступайте к раздевалке и покажите полицейскому билет, который лежит в рюкзаке. Если он никак не реагирует, тогда смените костюм на тот, что изначально был на Хитмане.

Теперь нужно добраться до общей гримерной. Туда можно попасть многими способами. Самый простой. Идите к сцене, но не заходите в зал, а двигайтесь по левому коридору. Зайдите в дверь, которую красит рабочий. Доберитесь до лестницы и поднимитесь наверх.

Выходите в коридор и идите до гримерной комнаты с обычной звездой. Дождитесь, пока телохранитель пойдет в туалет (если судить, как часто он отлучается помаленькому, наверное, ему стоит обратиться к доктору), и заходите внутрь. Спрячьтесь в шкафу и ждите, когда актеры вернуться с репетиции.

Немного походив по гримерной, актер выйдет в туалет. Вылезьте из шкафа и подмените бутафорский пистолет на настоящий. Вскоре начнется репетиция, и актер пойдет на сцену. Выходите из комнаты и идите в помещение напротив. Поднимитесь по лестнице и идите в дверь.

Смотрите, чтобы вас не заметил рабочий. Иначе он поднимет тревогу. Если он сидит на чердаке, прокрадитесь мимо или толкните его в спину, когда он стоит у перил. Это сочтут за несчастный случай и не лишат рейтинга Silent Assassin.

Зайдя на чердак, установите мину на механизм посередине. Потом спуститесь по лестнице и спрыгните в дыру в полу. Теперь стойте и ждите. Когда актер выстрелит из пистолета и прикончит Альваро де Альваде, начнется паника. Ричард Делахант покинет ложу и побежит на сцену. Пробегая под люстрой, он споткнется и упадет. Активируйте заряд и посмотрите, как его придавит насмерть.

Теперь не спеша идите к туалету, где вы оставили костюм Хитмана. Его заберите обязательно, чтобы не получить штрафа на 5000 долларов. На бегающих полицейских и телохранителей не обращайте внимания. Они слишком увлечены, чтобы обращать внимания на какого-то рабочего.

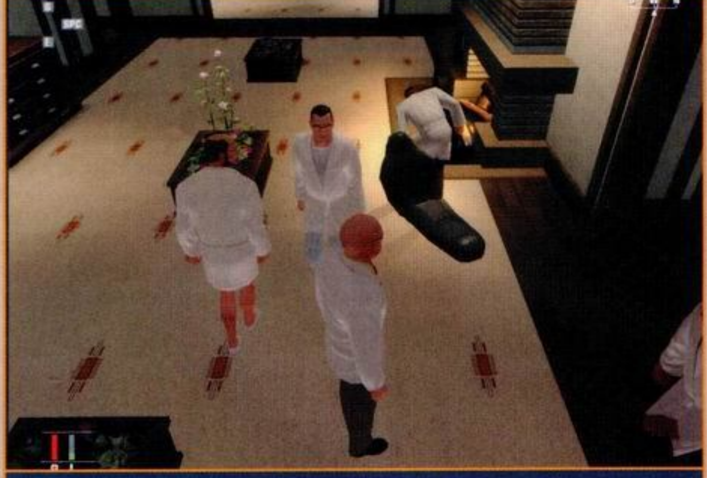
Как можно было убрать еще? Например, подстрелить Альваро де Альваде из снайперской винтовки, когда второй актер стреляет из бутафорского пистолета. Для этого подойдет позиция, где вы активировали мину. Потом обрушить люстру.

Отлично подойдет позиция в осветительной комнате напротив сцены на третьем этаже. Оттуда сможете подстрелить Альваро де Альваде и Ричарда Делаханта. Она, пожалуй, лучшая. Но для этого придется подкараулить техника, отвечающего за освещение, чтобы получить карточку. Он ходит на третьем этаже.

Хотя его можно не убивать. Тем более что это вредит рейтингу. Достаточно зайти в офис в этом же коридоре и взять вторую карточку доступа. Но тогда не видать отвертки и молотка, которые техник носит с собой. Кстати, еще одно необычное оружие найдете в комнате под сценой (там еще шахта ведет наверх). Строительный степлер. Он лежит около двери, которая ведет к лестнице. Плюс в комнате, отмеченной звездочкой, вы найдете автомат MP-5.

Можно попытаться достать из боковых комнат на третьем этаже. Только там Хитмана отлично видать. Лично я не проверял такой вариант. Но если хотите — рискните.

Еще можете подняться по шахте позади сцены и снять Альваро де Альваде из пистолета с глушителем в момент выстрела. Отсюда, наверное, получится прикончить и Ричарда Делаханта. Выбираться нужно таким же способом. Только смотрите, чтобы никто не заметил.



Наплевав на пациентов, доктор потащил тело погибшего в морг, словно мешок с картошкой.

Итог: два несчастных случая, рейтинг Silent Assassin.

FLATLINE

Оружие: SLP.40, электрошок.

Задачи: Найти агента ЦРУ. Убить Кармино Де Сальво. Убить двух бандитов (дополнительное задание). Защитить агента ЦРУ. Покинуть больницу.

Подсказки: Пациенты должны предъявить документы, чтобы попасть в больницу. Часто пациенты ждут в парке. Буйных пациентов держат в отдельном здании. Больница предоставляет библиотеку, тренировочный зал (штанга — смертельный тренажер) и парк для прогулок. Некоторые больные проводят индивидуальные сеансы с терапевтами. Часто больные прячут в укромных уголках спиртное. Надеемся, они не отравятся. Некоторые —тайно готовят пищу у себя в комнатах. Это точно опасно и может кончиться летальным исходом. Кстати, трупы из медицинского крыла сразу перевозятся в морг.

Общие сведения: В этой миссии придется минимум трижды поменять костюм, поэтому приготовьтесь прятать тела. Больницу охраняют полицейские и секьюрити. Последние прикидываются пациентами. Правда, их выдают черные очки и провода, торчащие за ушами. В здание, где держат буйных пациентов, пропускают только санитаров. Вроде все.

Прохождение. Агент ЦРУ содержится в здании для буйных пациентов, но первым делом нужно попасть в лечебницу. Потому что иначе никак. Это можно сделать следующими способами. Пройти немного вперед по тропке и свернуть к мусорным контейнерам. Там курит пациент. Когда рядом не будет полицейских, вколите ему снотворного, возьмите одежду и спрячьте тело в мусорный бак.

Или поднимитесь до площадки со скамейками и, когда будущий пациент отвернется, стащите бумаги со стола. Советую поступить именно так. Кровожадные могут толкнуть в спину, чтобы скинуть несчастного вниз. Хотя пользы от этого никакой. Только рейтинг испортите.

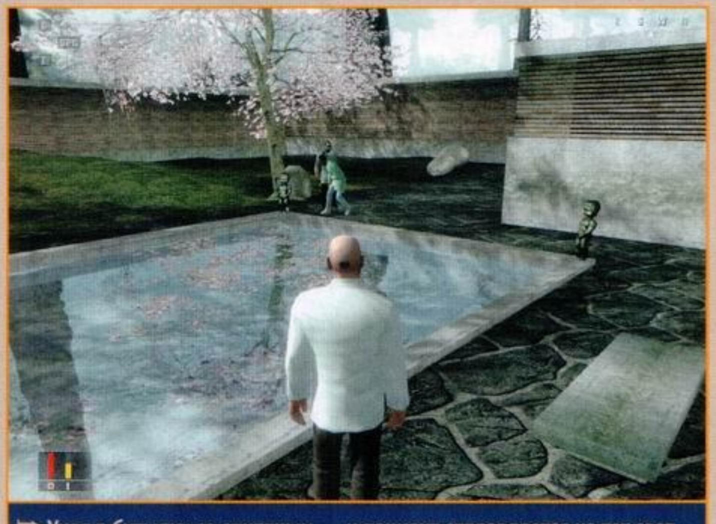
Потом идите в больницу, покажите медсестре документы и идите в раздевалку. Переоденьтесь в одежду для пациента и выходите обратно. Полицейский на входе обыщет сканером. Но ведь вы не брали оружия? Даже если брали, скиньте в укромное местечко. Потом заберете. Заходите внутрь.

Хотите трудностей? Тогда проникнем в больницу тайно. Поднимитесь по водосточной трубе около главных ворот и дождитесь, пока полицейский выйдет покурить. Вколите снотворное и переоденьтесь в одежду. Или поднимитесь по водосточной трубе около перехода, который соединяет два здания. Переползите на другую сторону и спрыгните вниз.

Видите, полицейский сидит в комнате наблюдения? Сломайте электрический щиток. Он выйдет посмотреть, что случилось. Вколите снотворного и спрячьте тело в контейнере, который стоит неподалеку.

Теперь войдите в комнату наблюдения. Стащите кассету, чтобы отключить видеокамеру, которая установлена около ворот с решеткой. Только особой необходимости в этом нет. Можно просто не попадать в объектив. Если вы добыли форму полицейского, можете пропустить следующий пункт. Но в одежде пациента необходимо добыть костюм доктора. Врачи имеют больший доступ.

Идите в главный зал и поднимитесь на второй этаж. В восточном крыле открыта дверь в кабинет. Зайдите внутрь и переоденьтесь в костюм доктора. Спуститесь вниз, пройдите через двойные двери и ступайте в комнату на-



Укол в бутылку со спиртным — и пациент отправляется на тот свет.

➡ Любовь к пончикам не доведет агентов до добра...

блюдения. Там нагло возьмите электронную карточку и выходите обратно в коридор.

С карточкой можно дойти до здания, где держат буйных пациентов. Проход в комнате наблюдения. Только этого мало. Во-первых, нет ключа от камер и дверей. Во-вторых, даже если их взломать — доктора все равно не пропустят. Поэтому придется добыть новую маскировку. Тем, кто в форме полицейского, следующий пункт необходим.

Спуститесь вниз и идите в комнату слева. Там бродит санитар. Когда полицейский пройдет мимо, подкрадитесь сзади и вколите снотворного. Быстро переоденьтесь, снимите с пояса ключ и спрячьте тело в контейнер около стенки.

Теперь идите в здание, где держат буйных пациентов. Можете даже не мучиться с карточкой, а пройти дальше по подвалу и подняться по лестнице. Отоприте дверь и спуститесь вниз. Посмотрите фотографию агента, чтобы узнать, как он выглядит.

Откройте нужную дверь и начните разговор. Потом убедитесь, что никто не видит, и вколите особый укол. Он один такой. Не ошибетесь. Агента повезут в морг, и обновятся цели миссии. Двух последних гангстеров убивать необязательно. Но 100 000 долларов лишними не бывают, а работа на пять минут.

Итак, есть три цели. Обозначим их: «Альфа», «Браво» и «Гамма». «Альфа» бродит от кухни и до своей комнаты. На кухне, около окна, у него стоит бутылочка спиртного. Можете вколоть яд. Он умрет, а тело никто не найдет. Второй вариант: подняться на второй этаж и зайти в соседнюю комнату. Когда он выйдет, перейдите в его апартаменты по балкону и покрутите ручку газового баллона. Когда «Альфа» начнет готовить завтрак, его прикончит взрывом.

«Браво» ходит от библиотеки до сауны. В сауне достать трудно. Точнее, можно, но тогда быстро найдут тело. И еще засчитают как убийство, а не несчастный случай. Зато в библиотеке «Браво» в глобусе прячет выпивку. Вколите яд, закройте глобус и ждите.

Или можно сделать так. Поднимитесь на второй этаж и идите на балкон около библиотеки. Поставьте мину на механизм, который держит люстру. Теперь, когда «Браво» потянется за бутылкой, активируйте заряд. Люстра рухнет вниз на жертву. Не спеша покиньте место преступления.

«Гамма» постоянно занимается в спортзале. Подождите, пока он поставит штангу на стойку. Подойдите сзади и сбросьте спортивный инструмент на шею. Иногда, по неведомой мне причине, охрана слышит крик, находясь в соседней комнате. Тогда попробуйте сделать несколько заходов.

Если не хочется мучиться, выйдите во внутренний дворик (можно через спортивный зал) и отыщите бутылку около бассейна. Вколите яда и подождите, пока «Гамма» пойдет прогуляться, чтобы промочить горло.

Еще «Альфа», «Браво» и «Гамма» в разное время можно поймать на втором этаже в комнате с двумя креслами. Они туда вроде приходят разговаривать с врачом. Здесь и можно прикончить. Только вот куда тело прятать?

Вообще, советую использовать следующую комбинацию: взрыв в комнате, люстра на голову, штанга на шею. Иначе можете не получить рейтинг Silent Assassin. Совершив три убийства, выходите из больницы и переоденьтесь в костюм Хитмана.

Дойдите до морга (где начали игру), убедитесь, что рядом не бродит санитар, и заходите внутрь. Полицейские рядом не против. Вколите агенту лекарство, которое вернет его к жизни, и выходите через дверь.

Итог: три несчастных случая, рейтинг Silent Assassin.

A NEW LIFE

Оружие: Пневматическое ружье, Bull. 480, SLP.40, MP7, строительный степлер, кухонный нож.

Задачи: Убить Винни Синистра, похитить микрофильм и покинуть пригород.

Подсказки: Мусоровоз может избавить от отходов. Команда слежения обладает нездоровой страстью к пончикам. Винни жаловался на сына, который играет с пневматическим ружьем. Винни живет рядом с ветеринаром, который усыпляет диких животных. Ходят слухи, что жена Винни флиртует с персоналом. Некоторые агенты слишком часто заходят в комнату девочки. Барбекю и огнеопасные жидкости не совместимы. Жена Винни купила дорогое и необычное ожерелье.

Общие сведения: Нужно проникнуть в коттедж, устранить гангстера и похитить микрофильм. Дом охраняют агенты ФБР. На улице стоит белый фургончик с сотрудниками, которые наблюдают за происходящим через камеры слежения.

Прохождение. Первое, что нужно сделать, — проникнуть в дом. Вариантов множество. Но самый простой — заполучить костюм агента. Почему? Во-первых, будет доступ ко всем комнатам. Во-вторых, в процессе добывания изымете пленку с камер наблюдения. А это придется сделать в любом случае, если вы хотите заполучить рейтинг Silent Assassin. В-третьих, без одежды агента никак. Но есть один минус. Агенты ФБР весьма подозрительные. Нельзя долго мозолить им глаза. Иначе они обнаружат подлог и откроют огонь.

Как заполучить костюм агента? Видите справа фургончик с сосиской наверху? Подождите, пока отойдут клерк и охранник. Подойдите и вколите снотворное в коробку с пончиками. Теперь уйдите в сторону и ждите. Вскоре вернется клерк и отнесет коробку с пончиками агентам в белой машине.

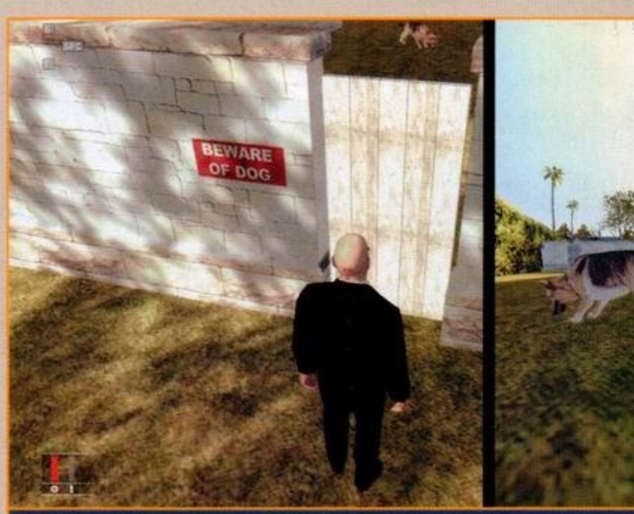
Подождите немного, подойдите к машине, откройте дверь и заходите внутрь. Эх, агенты, любовь к пончикам до добра не доведет. Снимите костюм и кассету из магнитофона. Теперь камеры ничего не записывают.

Также можете позвонить по телефону. Это пригодится, если хотите прикончить гангстера из снайперской винтовки. Тот, услышав звонок, подойдет к окну. Отличный шанс. Спрячьтесь в гараже напротив и стреляйте в лоб. Тоже вариант. Но мы пойдем другим путем.

Как еще попасть в дом? Можно прокрасться в комнату напротив машины с агентами (будьте осторожны, чтобы не заметил садовник). Там найдете дротики с транквилизатором и баночку с хлороформом. Выходите на улицу и идите к домику на дереве. Поднимитесь наверх и возьмите воздушное ружье.

Зарядите его дротиками и подстрелите собаку в дворике. Или можно сделать так. Помните комнату, где брали хлороформ? Если вылезете через окно и посмотрите на бачки с мусором, увидите сосиску. Вколите в нее снотворное и киньте собаке через калитку. Псина радостно слопает и уснет. Теперь можно прокрасться.

Но только толку от этого? В костюме Хитмана далеко не убежишь. А добыть другой затруднительно.



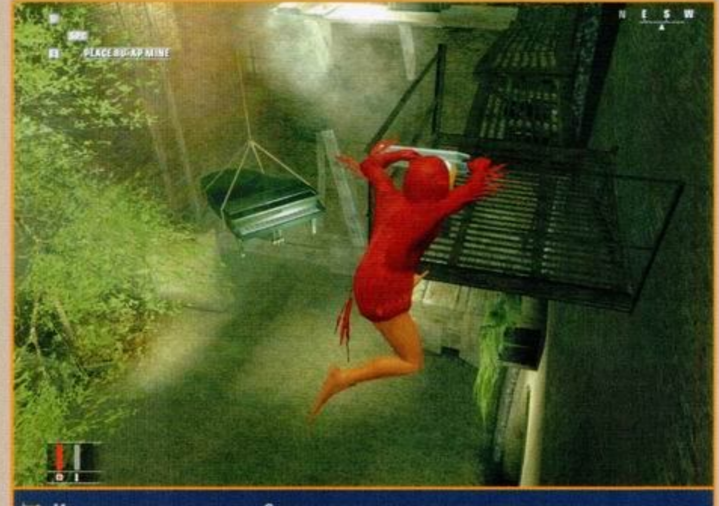
➡ Чтобы усыпить собаку, нужно вколоть в сосиску снотворное и кинуть приманку через забор.

Конечно, можно приманить агента, вколоть снотворного, спрятать тело. Но есть пути проще.

Также можете дождаться, пока из дома выйдет клоун. Вколоть снотворного и спрятать в машине. Или так же обезвредить мусорщика и утилизировать тело в машине. Но в таком костюме нельзя спокойно разгуливать по дому. Поэтому идите в дворик с бассейном (клоуна точно пропустят, хоть и обыщут), сверните направо и поднимитесь наверх по трубе.

Залезьте в окно и дойдите до комнаты девочки-подростка (ее узнаете по фиолетовым обоям). Облейте хлороформом нижнее белье около окна. Спрячьтесь в другой комнате и ждите, когда зайдет агент и... хм-м... в общем, извращенец уснет. Можно переодеться.

Тем или иным путем вы проникли в дом. Нужно выполнить задание. Начнем с похищения микрофильма. Жена гангстера бродит по дому, выходя в дворик с бассейном, чтобы приготовить барбекю.



Из вечерних сводок. Сегодня над городом пролетела громадная красная птица. Со штрих-кодом на затылке и чемоданом в руках.

Она любит приложиться к бутылке со спиртным. Одна стоит на столике рядом с бассейном. Другая на кухне. Конечно, можете вколоть ей снотворного, когда никто не видит. Но лекарство несовместимо с алкоголем, и жена умрет. Так можно и не получить рейтинг Silent Assassin.

Можете подкараулить чистильщика бассейнов рядом с сараем, вколоть снотворного, переодеться и спрятать тело. После подойдите к жене гангстера. Она недвусмысленно намекнет, что от него требуются кое-какие услуги. Следуйте за ней в спальню. Там вколите снотворного и снимите с шеи микрофильм.

Или просто подловите по пути, вколите снотворного и спрячьте тело. Для этого отлично подойдет сауна. Но это слишком примитивно. Мы сделаем изящно. Она любит жарить барбекю. Опасное это дело. Для наших коварных планов понадобится керосин. Его можно найти в сарае рядом бассейном или подвале дома.

Облейте жидкостью барбекю и подождите, пока жена гангстера решит приготовить жаркое. Вспыхнула, как спичка. Остается зайти в бассейн и снять микрофильм.

Теперь возьмемся за гангстера. Подстроить несчастный случай не удастся. Есть три варианта. Либо подкараулить в комнате на втором этаже и пустить кровь. Либо выйти на улицу и взломать щиток рядом с гаражом. Только смотрите, чтобы рядом никого не было.

Гангстер спустится посмотреть телевизор, поймет, что нет света, и пошлет охранника разобраться, в чем дело. Пока тот ходит, быстро придушите жертву и выходите из дома. Нужно покинуть уровень, пока не обнаружили тело. Третий вариант уже знаете. Снайперская винтовка.

Итог: одно убийство, один несчастный случай, рейтинг Silent Assassin.

THE MURDER OF CROWS

Оружие: Desert Eagle, SLP.40, SLP.40.S, SG552, MP9, Kazo TRG

Задачи: Убить Марка Пария. Убить Анжелину Мейсон. Убить Реймонда Калински. Защитить политика. Похитить чемодан с алмазами. Покинуть фестиваль.

Подсказки: У клубов обычно есть черный вход. Стены книжного магазина подобны бумаге, через них слышно, что делается за стенкой. Некоторые номера могут быть полезными. Фортепьяно, падающее с большой высоты, опасно для жизни. Гангстер в костюме желтой птицы поселился в гостинице.

Общие сведения: Политик приехал на фестиваль — а его уже заказали. Тройка убийц не упустит своего шанса. Ваша задача обезвредить наемников, прежде чем они успеют выполнить работу. По улицам ходит народ, поэтому в толпе легко затеряться. Преступники нарядились в костюмы птиц. Желтый — охранники. Черный — убийцы. Красный — доставляет деньги.

Украдите у рабочего форму, чтобы попасть в клуб.

Прохождение: Миссия начнется в отеле. Подождите, пока красный цыпленок поговорит с господином и выйдет на улицу. Следуйте за ним. Когда он зайдет в переулок покурить, подкрадитесь сзади и вколите снотворного. Только смотрите, чтобы не заметил полицейский. Спрячьте тело в одном из мусорных бачков, переоденьтесь в костюм птицы и поднимите чемодан с деньгами.

Идите к бару, где около входа стоит желтая птичка, и заходите внутрь. Около лестницы в ящике лежит оружие. Его можно прихватить. Только спрятать негде. Что есть плохо. Поэтому лучше сразу поднимитесь наверх и положите чемодан на стол. Когда уйдет охранник, подслушайте разговор жертвы, чтобы узнать позиции остальных убийц. Потом придушите удавкой, подберите рацию и спрячьте тело в ящик около двери.

Теперь нужно как-то утащить чемодан. Если попробуете спуститься с ним, охрана не поймет юмора и откроет огонь. Поэтому схватите его со стола, выбегите на балкон и киньте вниз. Все вышеописанные действия нужно выполнить, пока не пришел охранник. Спуститесь вниз и подберите чемодан.

Вообще, узнать, где спрятались убийцы, можно иным способом. Допустим, вы пропустили красного цыпленка. Тогда идите в книжный магазин рядом с притоном бандитов и подслушайте сквозь стенку разговор.

Теперь нужно устранить главаря. Есть два варианта. Добыть костюм желтого цыпленка. Поймайте охранника, который часто выходит покурить. Вколите снотворное, переоденьтесь и спрячьте тело в туалете. Потом поднимитесь наверх и придушите босса. Второй намного рискованней. Идите в дворик напротив логова бандитов. Залезьте на ящики и стрельните из снайперской винтовки с глушителем.

Осталось две жертвы. Посмотрите карту, чтобы уточнить их позицию. Анжелину Мейсон можно подловить на улице. Задушить и спрятать тело в мусорном бачке. Но есть вариант покрасивее. От здания, где прикончили первую жертву, идите в переулок напротив и залезьте на ящик рядом с выходом. Доберитесь до самого края и установите мину на механизм, который удерживает пианино. Стойте и ждите. Когда девушка станет под музыкальным инструментом, активируйте заряд.

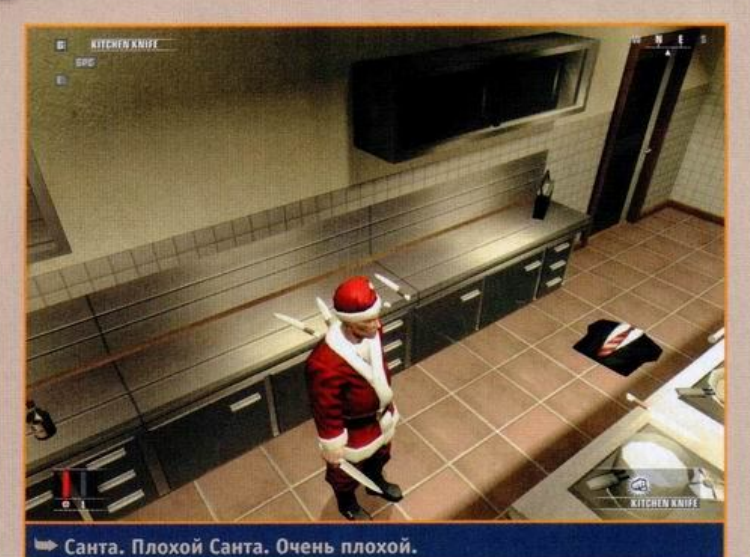
Осталось последняя цель. Вообще, позиция Реймонда каждый раз выбирается случайным образом. Это может быть любой из клубов. Есть подозрение, что она зависит от того, где на момент подбирания рации находится политик. На самом деле не имеет значения, какой именно клуб, потому что все действия идентичны. Разберем на примере блюз-клуба.

Жертва находится на втором этаже блюз-клуба. Но туда не пустят в костюме цыпленка и одежде Хитмана. Можно, конечно, подкараулить официанта или посетителя, который выходят покурить, и вколоть снотворного. Но есть способ проще.

Идите в дворик гостиницы, где начался уровень, и поднимитесь наверх по водосточной трубе. Дойдите до открытой двери и на цыпочках заходите внутрь. Рабочий, уставший от тяжелого дня, крепко спит и ничего не слышит. Переоденьтесь в его одежду и выходите в коридор.

Теперь можете пройти в клуб. Идите на кухню, поднимитесь на второй этаж и подождите, пока уйдет влюбленная парочка. Посмотрите в замочную скважину, чтобы узнать, когда убийца отойдет от окна. Взломайте замок и заходите внутрь.

Спрячьтесь за стенкой в гостиной и ждите, когда убийца снова



Санта. Плохой Санта. Очень плохой.

пойдет на балкон. Подкрадитесь сзади и толкните вниз. Потом выходите на пожарную лестницу, через дверь слева. Через главный вход лучше не пытаться. Набежит полиция, и уйти просто так не получится.

Если есть снайперская винтовка, тогда можете поступить по-другому. Когда подберете одежду рабочего, идите направо по коридору и вломитесь в комнату, где отдыхает желтый цыпленок. Девушки разбегутся, а его придется пустить в расход. Потом выходите на балкон, достаньте винтовку и ждите, когда покажется убийца. Точный выстрел, и миссия выполнена.

Осталось подобрать чемоданчик с бриллиантами, переодеться в костюм и покинуть фестиваль.

Итого: одно убийство, два несчастных случая, рейтинг Silent Assassin.

YOU BETTER WATCH OUT...

Оружие: SLP.40, TMP, кухонный нож.

Задачи: Убить Лорна де Гавлланнда. Убить Чада Бингхема. Утащить видеопленку. Покинуть особняк.

Подсказки: Не стоит ждать подарков в этом году — Санта Клаус сильно пьет. Бармен может помочь, если есть проблемы с потенцией. Официанты принимают душ. Даже маленькие и вредные собачки кушают сосиски. Джакузи со стеклянным дном на высоте 21 метра. Гости из высшего общества любят пить коктейли. Осветительные приборы весят много. Лорн недавно нанял пилота вертолета.

Общие сведения: Вечеринка у порнокороля. Задача осложняется тем, что хоть наверх и пропускают всех, но в отдельные места могут попасть только VIP-гости. Охранники могут пройти куда угодно. Поэтому первая задача: добыть их костюм.

Прохождение: Вы начинаете на пирсе. В костюме Хитмана можете подняться наверх. Но тогда не пройти в VIP-зону. А туда нужно попасть в обязательном порядке. Можете поступить следующим образом. Заходите в лифт. Когда закроются двери, залезьте наверх и ждите VIP-гостя. Задушите удавкой и переоденьтесь в костюм. Но тогда не видать вам рейтинга Silent Assassin.

Поэтому поступим следующим образом. Поднимаетесь на лифте и заходите в первую дверь. Поверните налево. Видите дверь и лестницу с табличкой «**Только для персонала**»? Когда никто не видит, заходите в дверь, обойдите пьяного Санта-Клауса и вколите снотворного. Тело дотащите до кухни и спрячьте в ящике.

Если Санта пошел прогуляться, стойте на кухне и ждите, когда он вернется. Там стоит бутылочка виски, к которой он регулярно прикладывается. Пока ждете, можете сразу подобрать сосиску и кухонный нож (и сыграть в Санту-потрошителя). В этом костюме вы сможете попасть в VIP-зону. Но без костюма охранника все равно никак. Поэтому разберемся, как его раздобыть.

Проще всего это сделать в самом начале. От пирса идите налево. Хитмана обнаружит камера. Ничего страшного. Потом похитим пленку. Встаньте у двери и подождите, пока охранник в комнате пойдет к автомату с напитками. Откройте дверь и нажмите кнопку около окна. Она отключит лазерную сетку, которая преграждает путь.

Выйдете назад и добегите до поворота. Присядьте и ждите. Охранник заметит, что лазерная решетка отключена, и пойдет к кнопке. Бегите до лифта. Уже не спеша заходите внутрь и поднимитесь наверх. Подождите, пока в коридоре никого не будет, и зайдите в комнату слева. Там сидит охранник. Вколите ему снотворного и поменяйте одежду. Тело можете не прятать. Сюда никто не заходит.

Нагло выходите из комнаты и поднимитесь наверх. Ступайте в комнату наблюдения. Ловите удачный момент и похитьте пленку. Если не удается, отвлеките охранника монеткой или выключите свет.

Второй вариант такой. Допустим, вы добыли костюм Санта-Клауса. Идите в VIP-зону. Кстати, обратите внимание на девушку, которая заманчиво поманит рукой. Если зайти внутрь, она попытается вас соблазнить, а потом убить. Это не кто иной как третья цель, которая на экране загрузки отмечена знаком вопроса. Можете ее прикончить. Хотя в цели задания это не входит и на рейтинг не влияет.

Продолжим. Идите до лестницы и ждите, когда подойдет охранник. Толкните вниз/вколите снотворного и заберите одежду. Правда, от тела придется избавиться. Потом поймете почему. Его придется тащить вниз, скидывать с балкона. И это вредит рейтингу. Лучше поступить по-другому.

Спуститесь к балкону и перелезьте через перила. По уступу доберетесь до другого балкона. Кстати, именно сюда поднимается лифт, если вы добыли костюм охранника первым способом. Дождитесь, пока никого не будет, и сломайте электрический щиток.

Охранник пойдет проверить, что случилось. Вколите ему снотворного и поменяйте костюм. Если хотите, можете помучиться. Выучите маршруты, зайдите внутрь, прокрадитесь в душевую и украдите одежду охранника, который неосмотрительно решил помыться. Но это сложно. Вообще, советую поступить как описано в первом случае: лифт, лазерная сетка...

Что ж, пора заняться жертвами. Сначала возьмемся за Чада. Он принимает джакузи и, похоже, никуда не собирается. Сейчас засобирается. Поговорите с барменом, чтобы получить возбуждающее средство. Теперь проследите за официантом. Он носит коктейль для Чада и неосмотрительно оставляет его на стойке.

Когда оставит в очередной раз, насыпьте туда возбуждающего. Чад, глотнув коктейль, решит, что пора уединиться с девушкой. Следуйте за ним. Когда он зайдет в комнату, стойте и ждите. Вскоре Чад выйдет оттуда и пойдет вниз по лестнице. Дойдя до балкона, он облокотится на перила и закурит. Толкните в спину и посмотрите полет. Больно, наверное.

Второй вариант. С этого балкона стреляете из пистолета в стеклянное дно джакузи. Чад и компания девушек с дикими криками падают вниз. Красивое решение. Только рейтинга Silent Assassin точно не получите.

Теперь возьмемся за вторую мишень. Если есть снайперская винтовка, поднимаетесь на второй этаж, по лестнице в южной комнате, и вы окажетесь на крыше. Сидите и ждите, когда Лорн выйдет на балкон. Выстрел в висок, и можно паковать вещи. Но так слишком просто. Есть варианты красивей.

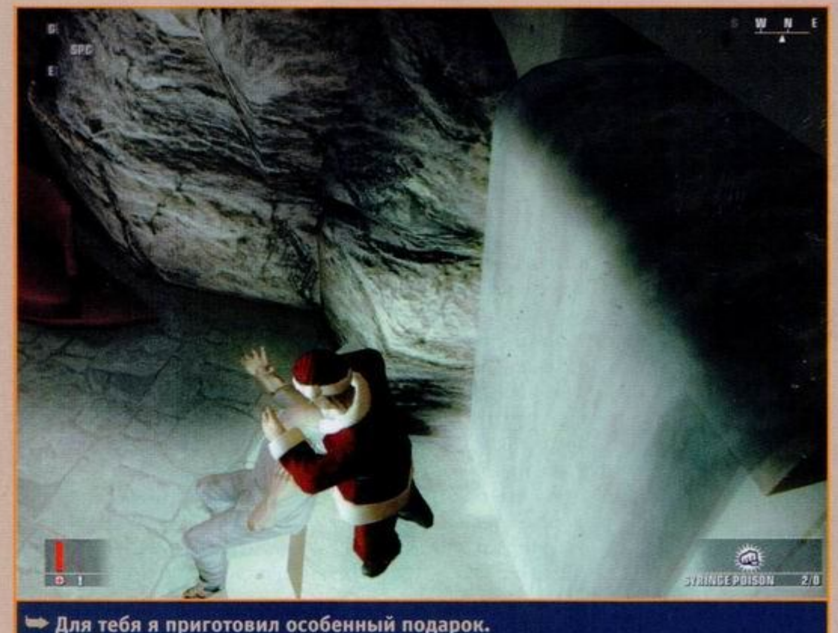
Идите на кухню и возьмите сосиску (если не взяли, вняв совету, написанному выше). Одна лежит на столе. Другая около мусорного бачка. Вколите в нее снотворного. Идите к лифту и поднимитесь до видеостудии. Туда пропускают только в форме охраны.

За Лорном бегает маленькая собачка, которая сразу поднимает лай, стоит подойти на расстояние нескольких метров. Поэтому чтобы не мешалась, киньте успокоительную сосиску. Собачка скушает и уснет. Теперь ждите, когда Лорн выйдет на балкон, и толкните его в спину.

Второй вариант. Идите в студию, где снимают порномоделей. Заберитесь на лестницу и установите взрывчатку на прожектора. Теперь ждите, когда под ними встанет Лорн. Активируйте заряд. Готово.

Осталось похитить видеопленку. Она лежит в соседней комнате на этом этаже. Подождите, пока отвернется охранник, возьмите пленку и уходите. Пора покинуть милую вечеринку. Заберите костюм Хитмана (хотя если оставили в труднодоступном месте, можете не возвращаться) и вернитесь к началу уровня. Там первый выход.

Прострелив стеклянное дно джакузи, вы увидите чудесное падение трех порнозвезд и одного шантажиста.


Для тебя я приготовил особенный подарок.

Второй на крыше особняка. Попасть туда можно на лифте из студии. Но тогда охрана обыщет карманы и конфискует оружие. Зато улетите на вертолете.

Итог: 2 несчастных случая, рейтинг Silent Assassin.

DEATH ON THE MISSISSIPPI

Оружие: Snub Nosed, Bull. 480, FN-2000, Shotgun, лопата, огнетушитель.

Задачи: Убить Малдуна. Убить членов банды «Аллигатор». Забрать картину. Покинуть судно на спасательной лодке.

Подсказки: В машинное отделение запрещено заходить пассажирам, опасно работать у печи. Местные воды несут опасность. Пирог для капитана готов и стоит на кухне. Только помощники первого класса могут входить в каюту капитана. Капитан получил какой-то подарок, который хранится в комнате для моряков. Некоторые из бандитов обожают подкрепиться на кухне для пассажиров.

Общие сведения: Ух, какой уровень. Пять палуб, семь жертв. Придется действовать четко, если хотите получить рейтинг Silent Assassin. На корабле, кроме обычных моряков, несут службу помощники первого класса. Они имеют доступ ко всем палубам и комнатам. Поэтому раздобыть их костюм — первостепенная задача.

Прохождение: Вы начинаете на нижней палубе. В таком костюме трудно куда-либо попасть, поэтому нужно подумать о маскировке. Ступайте налево и сломайте электрический щиток. Подождите, пока моряк спустится по лестнице. Поднимитесь наверх и идите в комнату справа.

Спрячьтесь в шкафу и ждите, когда вернется моряк. Пропустите его до стола, потом подкрадитесь и вколите снотворного. Переоденьтесь в форму, возьмите ключ и выходите на палубу. Теперь ступайте в дверь напротив. Вы попадете в машинное отделение. Видите первую цель? Он ходит между двигателей и иногда останавливается около перил. Подкрадитесь сзади и столкните вниз. Тело никто не найдет, можете не волноваться.

Выходите из машинного отделения и поднимитесь на вторую палубу. Здесь тоже нечего делать. Поэтому сразу идите на третью палубу. Бандит обнимается с женщиной, но увидев Хитмана, они сразу уединятся в комнате. Подождите, пока они закончат брачные игры. Сначала выйдет женщина, потом бандит.

Следуйте за ним на палубу и столкните вниз, когда он облокотится на перила. Вторая мишень уничтожена. Теперь перепрыгните перила, пройдите по железному мостику и переберитесь на другую сторону. Подождите, пока моряк покурит и зайдет в каюты. Затем залезьте наверх по деревянной решетке.

Вот мы и попали на четвертую палубу. Вскоре покажется третий бандит. Он зайдет на кухню, но через минуту выйдет обратно. Идите за ним. Когда жертва встанет около перил, столкните ее вниз. Теперь нужно попасть на пятую палубу, но для этого понадобится форма помощника первого класса.

Вообще, здесь забавная ошибка. Если вы, допустим, попытаетесь подняться на четвертую палубу в форме моряка через главную лестницу — не пустят. Если войдете через боковую дверь и нагло пройдете сзади — охрана, конечно, заметит, но ничего не скажет.

Идите в дверь прямо, и вы попадете в коридор. Еще там есть дверь на кухню. Подождите, когда моряк выйдет из комнаты для персонала. Заходите внутрь и переоденьтесь в форму помощника первого класса.

Но можно действовать по-другому. На второй палубе найти в комнате форму помощника. Пробраться в ресторан, где отдыхают пассажиры. Один попросит принести шампанского в номер 323 и даст ключ. Идите в указанный номер, переоденьтесь в смокинг и возьмите приглашение. Теперь ступайте в комнату, где джентльмены играют в карты. Дождитесь, пока они покинут помещение, взломайте дверь и наденьте форму помощника первого класса.

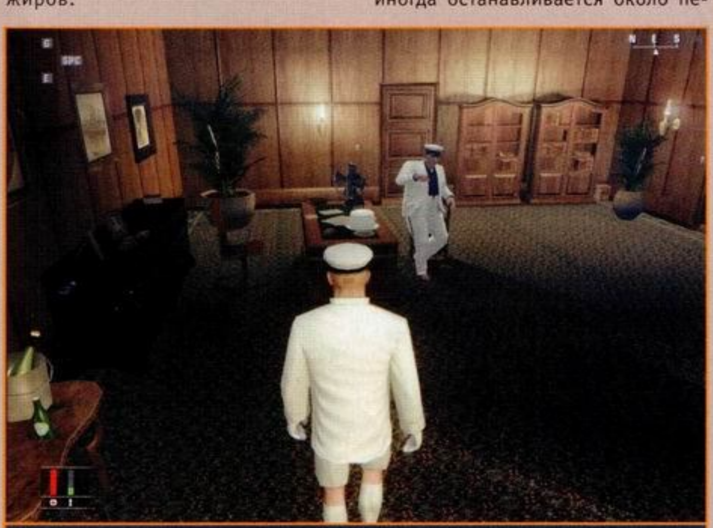
В форме помощника первого класса можно попасть на пятую палубу, где обитают капитан и оставшиеся бандиты. В подсказках намекают, что готов праздничный торт. Что ж, можно попробовать и такой вариант.

Идите на кухню и поговорите с поваром. Тот скажет отнести торт капитану. Берите, выходите на палубу. Пока никто не смотрит, вколите яд. Поднимитесь на пятую палубу и дайте себя обыскать.

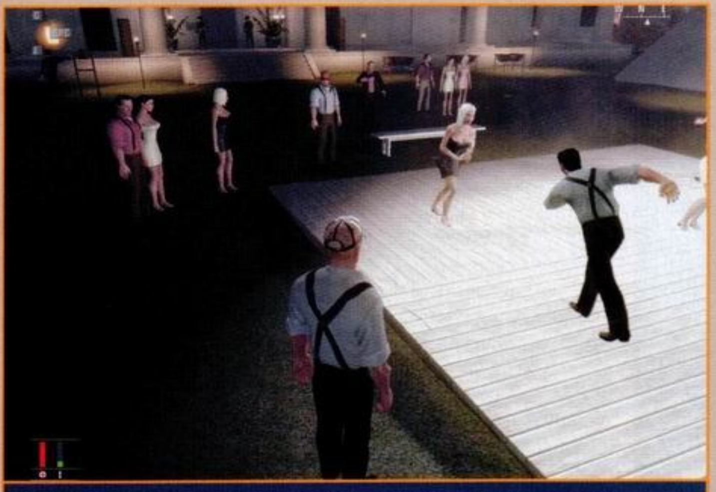
Не спешите бежать в каюту капитана. Еще успеете. Сначала заверните в туалет и дождитесь бандита. Он изредка заходит справить нужду. Удушите его удавкой и выходите отсюда. Теперь внимательно изучите карту. Один бандит стоит смирно, а вот другой ходит по палубе и периодически заглядывает в каюту. Нужно отравить капитана таким образом, чтобы этот второй ничего подозрительного не заметил. Рассчитайте маршрут.

Заходите в каюту и поставьте торт на стол. Капитан откушает и умрет. Схватите тело и тащите в комнату справа. Там помощник принимает душ и ничего не видит. Теперь караульте бандита, который постоянно ходит. Когда он встанет около телевизора, придушите удавкой. Тело можете не прятать. Сюда больше никто не заходит.

Остался последний бандит. Он стоит у двери, и подкрасться к нему несложно. Душите. Только убедитесь, что никто не видит. Иногда наверх поднимается помощник. Нечего ему смотреть на всякие страсти. Тело спрячьте в туалете. Теперь заберите картину из сейфа,


Отравленный торт — отличный подарок на день рождения.

Хитман знает множество способов придушить противника. Например, с броском через плечо.



Миссисипи, крокодилы, ковбои. Здравствуй, деревенская местность.

который стоит в комнате рядом с каютой капитана.

Можете попробовать вариант с отравлением бандитов. На четвертой палубе есть вторая кухня. Она расположена ровно посередине. Там стоит тарелка с пончиками. Заберите и вколите яда **в каждый пончик**. Потом отнесите его наверх и поставьте на стол в общей комнате.

Проблема в следующем. Пончика три. Яда осталось на одну инъекцию. Максимум две, если не травить капитана. Можно еще использовать снотворное. Но тоже может не хватить. Поэтому мне кажется, что лучше не мучиться, а просто передушить. Если травить, то только охранника, который заходит в туалет. Он пьет из бутылки в общей комнате. Туда и вколите. Потом спрячьте тело.

В принципе, можно уже покинуть корабль. Но еще можно утащить винтовку FN-2000. Она лежит в комнате на третьей палубе. Зайдите туда, подождите, пока отвернется матрос. Возьмите винтовку и уберите в чемодан, который стоит поблизости. Теперь спуститесь на первую палубу и заберитесь в лодку, чтобы закончить уровень.

Итог: три несчастных случая, четыре убийства, рейтинг Silent Assassin.

TILL DEATH DO US PART

Оружие: Shotgun, Six Shooter, лопата

Задачи: Убить жениха. Убить отца невесты. Сохранить невесте жизнь. Покинуть ранчо.

Подсказки: Стрельба вне дома не привлекает к себе внимания. В воде плещутся аллигаторы. Отец невесты недавно похоронил брата. Священник нажмет на звонок, чтобы объявить о начале церемонии. Жених не может пройти мимо свадебного пирога, не попробовав кусочек.

Общие сведения: На этот раз придется действовать на юге Америки. Что можно сказать о поместье? Деревня деревней. Кулачные бои, танцы из прошлого века. Ковбойские повадки и стрельба по аллигаторам. В общем, полный бардак. Что нам только на руку. Во дворе может ходить кто угодно. В дом пускают только гостей по приглашению.

Прохождение: Видите, как ковбои развлекаются стрельбой по аллигаторам? И никто не обращает внимания. Это значит, что вы тоже можете стрелять, не опасаясь привлечь лишнее внимание. Вообще, миссия проходится минут за пять, если нигде не задерживаться и действовать быстро.

Почему? Отец невесты через некоторое время пойдет на кладбище, чтобы навестить могилу брата. Прикончить его в этот момент проще простого. Но второго раза не будет. Потом он засядет в комнате и будет смотреть телевизор. С женихом немного проще. Но об этом позже.

Выходите с пристани и ждите, когда пьянчуга зайдет в здание и благополучно уснет. Дабы ускорить процесс, желательно вколоть жертве снотворного. Поменяйте костюм и подберите пригласительный билет. Теперь бегите в дом и взломайте дверь слева, пока никто не видит.

Подождите, когда охранник развернется и пойдет в обратную сторону. Если вы ловки и быстры, можете сразу подскочить сзади и вколоть снотворного. В противном случае сделайте крюк через комнаты справа и караульте с другой стороны. Тело спрячьте в туалет.

Теперь, когда вы раздобыли костюм охранника, можно браться за дело. Отец невесты к этому времени уже должен направится к кладбищу. Есть пять вариантов.

Подкрасться сзади, пока он стоит у могилы, толкнуть вниз. Упадет насмерть. Получится символично.

Дождаться, когда будет возвращаться и остановится передохнуть на мостике, около воды. Убедитесь, что охранник в будке не смотрит, и толкните вниз. Тело слопают аллигаторы. Заодно запишут как несчастный случай.

Если вы добыли форму охранника и отец невесты еще не вышел из оранжереи, тогда добегите до будки охраны и заложите мину в ведро, из которого он что-то посыпает. Потом подорвите. Получится красиво, но слишком громко. Лучше так не поступать.

Можно дождаться, когда отец невесты будет возвращаться с кладбища. Помните лестницу в комнате, где вы усыпили охранника? Поднимитесь на чердак и установите бомбу на крепящий механизм около электрического щитка (там еще два крепежа около окон, но они нужны для жениха). И подорвите мину, когда жертва, поднимаясь по лестнице на второй этаж, пройдет под люстрой.

Желательно ориентироваться по карте, стоя на чердаке. Тем более что, если вы не улучшили детонатор, может не хватить мощности, чтобы передать сигнал с первого этажа.

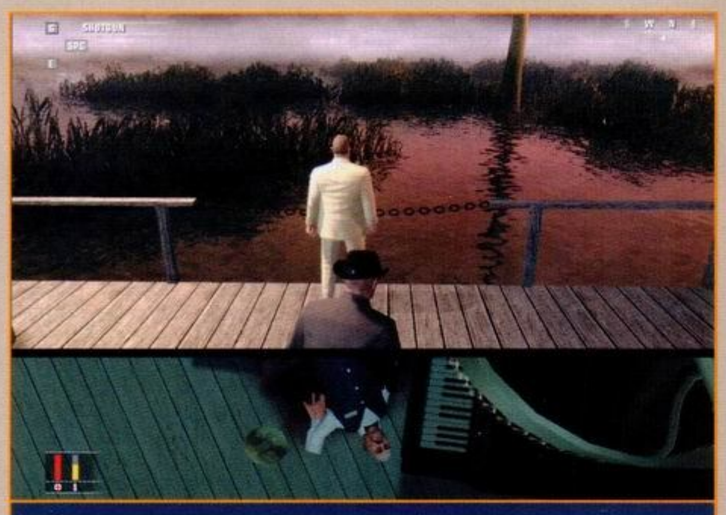
Наконец, последний, теоретический вариант. Застрелить из снайперской винтовки из открытого окна в оранжерее. Вполне возможно, что дело выгорит.

Как поступить с женихом? Первый вариант: отравить торт, стоящий на кухне (вход справа от главного зала). Жених не может пройти мимо сладкого. За что и поплатится жизнью. Второй вариант: заложить взрывчатку на крепящий механизм на чердаке. Помните те два у окна? Нужен левый. Когда жених играет на рояле, активируйте заряд. Люстра рухнет жертве на голову и проломит череп.

Что делать, если упустили момент и брачная церемония прошла? На жениха по-прежнему можно уронить люстру, когда он играет на рояле. Только придется ждать дольше. Интересный вариант: выстрелить из снайперской винтовки с чердака. Оттуда отлично видна беседка, где проходит церемония. Однако неведомо каким образом охрана вычисляет местоположение стрелка, и приходится спасаться бегством.

Если помучиться, можно подловить жениха, когда он прогуливается с невестой от оранжереи до главного зала. С отцом невесты немного посложнее. Можете взломать электрический щиток на чердаке. У меня однажды жертва пошла наверх, где и была придушена. Но проще всего нагло зайти в комнату, показывая охране дули. Придушить удавкой и покинуть через запасной выход. Обратите внимание на винтовку на стенке. Утащить ее, не привлекая внимания, практически невозможно.

И наконец, последний вариант, который подходит для жениха и отца невесты. В самом начале уровня, где ковбои пугают крокодилов, лежит маленький подарок. Положите туда мину и поставьте на пути жертвы. Только смотрите, чтобы невеста не погибла.



Охрана только что нашла тело первой жертвы. А Хитман уже крадется ко второй.

Итог: 2 несчастных случая, рейтинг Silent Assassin.

A HOUSE OF CARDS

Оружие: SLP.40, SLP.40.S, TMP

Задачи: Убить шейха Аль-Халифа. Убить ученого. Убить Гендрика Шматца. Украсть алмазы. Покинуть казино.

Подсказки: Попав в казино, поговорите с регистратором, чтобы получить ключ от номера. Официанты имеют карточки доступа ко всем комнатам на их этаже. Агентство оставило необходимую экипировку в гостиничном номере 701. В казино строго соблюдаются правила эвакуации при пожаре. Балконы могут пригодиться для выполнения задания. VIP-зал забронирован для шейха на весь день. Туда разрешается заходить только официантам. В казино не ловит сотовый телефон; чтобы поговорить, придется выйти на улицу. В обычных чемоданах могут находиться важные предметы.

Общие сведения: Казино состоит из четырех уровней: холл, игральный зал с баром и VIP-зоной, седьмой этаж и восьмой этаж. Еще есть балконы, по которым можно попасть в другие комнаты. В помещения для персонала могут входить только полицейские и служащие. Также в казино есть личная охрана шейха. Она стережет комнату ученого и самого шейха.

В комнате, которую сняло Агентство, отыщете дополнительную мину и автомат. Только зачем? Действовать в открытую не получится. Убьют быстрее. А если использовать бомбу, хватит одной. Хотя можно попытаться заминировать комнаты и VIP-зону. В принципе, реально — но трудновыполнимо и не нужно.

Хитман попадает в казино, когда из заказанной троицы присутствует только Гендрик Шматц. Потом прибывает ученый с чемоданом алмазов и поднимается в номер на восьмом этаже. Затем приезжает шейх. Он идет в VIP-зону.

Гендрик, увидев, что прибыл шейх, поднимается в номер на седьмом этаже, забирает чемодан с образцами ДНК и относит Аль-Халифу. Курьер относит чемодан ученому. Он проверяет подлинность ДНК и звонит шейху. Тот выходит в дворик.

Прохождение: Есть простой и быстрый способ завершить уровень с рейтингом Silent Assassin. Без похищения униформы, подкладывания бомб и прочих опасных действий. Нужны лишь снайперская винтовка с глушителем и быстрые ноги.

Зайдите в казино и сразу бегите к лифтам. Ступайте в левую кабинку и заберитесь на крышу. Достаньте удавку и ждите. Чемодан советую оставить здесь же. Охранники обладают нездоровой страстью утаскивать найденные предметы.

Вскоре приедет ученый и зайдет в лифт. Задушите жертву сверху, подберите электронную карточку от номера и чемодан с алмазами. Его спрячьте на крыше. Выходите из лифта и сразу заходите в соседнюю кабинку. Залезьте на крышу и ждите с удавкой в руках. Через 2-3 минуты Гендрик пойдет в номер. Придушите.

Так, двое готовы, и можно не беспокоится, что их кто-то найдет. Заберите из лифта чемодан с винтовкой и поднимитесь на восьмой этаж. Видите, около комнаты ученого стоит охрана? Встаньте около запасного выхода (длинный коридор) и дерните рычаг пожарной сигнализации.

Охрана послушно помчится к лифту. Заходите в комнату и спрячьтесь в спальне. Подождите, пока все успокоятся и вернутся на свои места. Вылезьте из шкафа, подкрадитесь к охраннику и вколите ему снотворного. Теперь позвоните по телефону на столе и выходите на балкон. Достаньте снайперскую винтовку и цельтесь в маленький дворик внизу. Вскоре там покажется шейх.

Снайперская винтовка — простое решение многих проблем.

Пустите ему пулю в голову, соберите винтовку в чемодан и выкиньте вниз. Зачем? Два чемодана сразу не унести. Штраф за оставленное оружие — 5000 долларов. Премия за утащенные алмазы — 100 000 долларов. Выгода очевидна.

Осталось убраться отсюда. Перелезьте через балкон и нагло заходите в соседнюю комнату. Пока жилец пытается сообразить, что происходит, выбегите в коридор. Заберите из лифта чемодан с алмазами и выходите из казино. Теперь рассмотрим другие варианты.

Можно, например, попробовать комбинации со снайперской винтовкой. Прикончить Гендрика, когда он выходит на балкон своей комнаты. Но для этого лучше не использовать комнату Хитмана. Если вы не удушили ученого в лифте, он будет изредка подходить к окну. И, заметив на балконе лысого убийцу, начнет нервничать.

На седьмом этаже в коридоре стоит пьяная женщина. После ролика пройдите за ней в комнату и дождитесь, когда она уснет. Выходите на балкон, достаньте снайперскую винтовку и ждите Гендрика.

Как вариант, можно выйти на общий балкон седьмого этажа, прокрасться мимо служащего и вылезти на карниз. Добраться до комнаты Гендрика, заложить взрывчатку в чемодан и подождать, когда он пойдет на встречу с шейхом. Затем активировать заряд, вернуться в комнату Гендрика и оттуда пристрелить ученого. Однако от взрыва погибнет много народу, и не видать вам рейтинга Silent Assassin.

Можно придушить Гендрика в лифте, надеть его одежду, забрать чемодан с ДНК и вложить туда пистолет с глушителем (его вы также найдете на теле жертвы). Пойти на встречу с шейхом. Когда обыщет охрана, достать и спрятать пистолет. Потом дождаться звонка ученого, выйти за шейхом на улицу и пристрелить. Останется добить ученого. Только будьте осторожны и не попадитесь камерам в игральном зале. Добыть пленку практически нереально.

Пожалуй, все. Да, если хотите добыть форму служащего, к вашим услугам: а) курильщик на балконе седьмого этажа; б) в комнате для персонала на восьмом этаже. В первом случае не забудьте скинуть тело, чтобы не поднялась тревогу. Во втором спрячьте в ящик и убедитесь, что рядом не ходит полицейский. Сможете побродить по закрытым для обычных смертных помещений. Только нет там ничего интересного.

По карнизу можно добраться до другой комнаты.

Итог: 3 убийства, рейтинг Silent Assassin.

A DANCE WITH THE DEVIL

Оружие: SLP.40, Desert Eagle, FN-2000, MP5, MP7, стилет.

Задачи: Убить Энтони Мартинеса. Убить Ваана Кетлян. Добыть информацию. Покинуть здание. Убить Еву. Убить Джона Мейнардна.

Подсказки: Грузовики с костюмами прибыли задолго до начала вечеринки. Нужная информация находится в ноутбуке на верхнем этаже. Не стоит плавать в бассейнах с акулами на «адской вечеринке». Осторожнее с пиротехникой, иначе можете погибнуть. Не доверяйте дьяволу. На лифте для продовольствия можно доставить не только продукты питания.

Общие сведения: В здании идет костюмированная вечеринка. В подвале — «адская», на верхних этажах — «райская». Туда пускают только гостей, одетых в соответствующие костюмы. Охрана, что неудивительно, также одета в разную униформу. Поэтому утащив костюм охранника «Ада», не думайте безнаказанно пробраться на вечеринку «Рая».

Прохождение: Простая и скучная миссия. Проходится быстро, и вариантов мало. Зато карта красивая. Оцените работу художников. Нужно как-то пробраться внутрь. Но сначала добудем форму охранника. Всех входящих снимают видеокамеры, поэтому придется похитить пленку, чтобы не светиться.

Это можно сделать тремя способами. Пойти в стеклянные двери и поговорить с охранником. Он пойдет в служебное помещение. Крадитесь за ним. Когда тот войдет в маленькую комнату, вколите снотворное и наденьте форму.

В гараж не пускают. Но туда можно прокрасться, пока охранник ищет посылку. Конечно, в разы

По художественному оформлению карта A Dance With The Devil — одна из самых сильных в игре.

сложнее, но тоже вариант. Подкрадитесь к охраннику, курящему около мусорного контейнера. Вколите снотворное и спрячьте тело. Наконец, поймайте охранника, который патрулирует гараж, и оттащите тело за машины. В любом случае, потом зайдите в маленькую будку на въезде. Пока никто не смотрит, вытащите пленку.

Теперь нужно раздобыть костюмы гостей. Советую начать с «райской» вечеринки. После убийства Энтони вы получите лучшую маскировку. Соответствующий костюм лежит в открытом грузовике. Только убедитесь, что никто не увидит, как вы переодеваетесь. Если срочно нужен «адский» костюм, можете вколоть снотворного бедняге, которого рвет в гараже. Только нужно действовать шустро и быстро оттащить тело, иначе заметит патрульный.

Есть вариант для любителей трудностей. Оглушить охранника, курящего около контейнера, вскрыть дверь и забраться в лифт по шахте. И попытаться пробраться на вечеринку без костюма. Но это только для упорных. Остальные идут к правому лифту, дают себя обыскать и едут наверх.

Поднявшись на «райскую вечеринку», идите в туалет и дождитесь, когда Энтони зайдет справить нужду (он в золотом костюме). Придушите жертву удавкой, закройте кабинку и поменяйтесь костюмами. За тело не волнуйтесь. Сюда никто не войдет. Можете чемоданчик прихватить. Там лежит винтовка FN-2000. Как вариант, можете дождаться Энтони на крыше лифта. Минут через пять он поедет на «адскую» вечеринку.

Первое задание выполнено. Теперь нужно добыть информацию. Идите в большой офис (благо теперь пускают везде) и используйте ноутбук на столе. На карте покажут двух наемных убийц, которых придется устранить.

Первая — Ева — «райская» певица. Если поторопитесь, успеете подстрелить ее из винтовки, пока она выступает на сцене. Для этого сгодится позиция на втором ярусе. Туда можно попасть по лестнице. Но, во-первых, поднимется шум. Во-вторых, нужно оружие с глушителем, иначе сразу заметят. А протаскивать его — дело хлопотное.

Поэтому ждите, когда она зайдет в офис, подкрадитесь со спины и придушите удавкой. Кстати, обратите внимание на чемоданчик около стола. Там лежит СВД. Берите. Это единственный шанс. К тому же оружие еще пригодится. Теперь идите в лифт и спускайтесь в гараж.

Чтобы не мучиться с охраной, перелезьте из одного лифта в другой по крыше. Оказавшись в «Аду», осмотрите карту, чтобы отыскать следующие цели. **Внимание:** не подходите к бармену! Иначе ввяжетесь в разборки раньше времени.

Сейчас займемся Вааной. Ее можно прикончить тремя способами. Подойти вплотную и начать разговор (нужно быть в костюме Энтони). Она позовет за собой в комнату и попросит снять маску. Достаньте пистолет и выстрелите в голову. Сразу спрячьте и выходите из комнаты. Охрана немного побегает и быстро успокоится.

Дождаться, когда Ваана зайдет в комнату с троном. Стойте в помещение около проектора и стреляйте через стекло. Быстро спрячьте пистолет, выйдите из комнаты и гуляйте с невинным видом.

Наконец, оптимальный вариант. Проследить, когда она пойдет устраивать огненное шоу. Пока девушка машет руками, используйте пульт около двери. Последние всплески огня будут такой силы, что Ваана сгорит и упадет к акулам. У меня на ее смерть вообще не обратили внимания. Будто так и нужно.

Судя по подсказкам, Ваану еще можно отправить на корм акулам. Единственный шанс выпадет, когда она пойдет устраивать шоу и остановится около аквариума (цепочка рядом с дверью). Но охрана, как назло, все время крутится рядом. Наверное, возможно. Но у меня не получалось.

Остался последний наемный убийца. Это бармен. Подойдите к нему, чтобы начать разговор. Он бросит вызов и позовет за собой в комнату. Убить по пути не получится. До разговора тоже. Он все время на людях. Поэтому остается драться.

Убийца в костюме черта душит наемного убийцу в костюме ангела. Какая прелесть.

Следуйте за ним и зайдите в комнату. После ролика достаньте СВД из чемоданчика, хорошенько прицельтесь и стреляйте в голову. Соберите оружие и выходите из комнаты. Данная перестрелка на рейтинг не влияет.

Вообще, если постараться, бармена можно прикончить без поединка. Но тогда не видать вам рейтинга Silent Assassin. Помните подсказку о лифте для продуктов? Вообще, он должен использоваться так. Сначала спускаетесь на «адскую» вечеринку, убиваете Ваану и подбираете пистолет.

Прокрадываетесь на кухню, минуя охранников, и хватаете коробку с крабами. Суете ее в лифт, прячете пистолет и отправляете на «райскую» вечеринку. Выходите с «адской» вечеринки и меняете костюм в гараже. Едете наверх, опять прокрадываетесь на кухню, подбираете пистолет и убиваете Энтони.

В общем, сложно, нудно и не нужно. Но мы используем коробку с крабами для других целей. Запихиваете туда бомбу и относите «подарок» к двери комнаты, где вам предстоит сражаться с наемным убийцей. После разговора следуете за ним — но на расстоянии. Когда тот подойдет к двери, активируете заряд и мерзко хихикаете. Но рейтинга Silent Assassin не получите.

Выполнив задания, вернитесь в гараж и подберите костюм Хитмана. Затем садитесь в машину, чтобы закончить уровень.

Итог: один несчастный случай, три убийства, рейтинг Silent Assassin.

AMENDMENT XXV

Оружие: MP5, M14, Desert Eagle, Custom 1911, SLP.40, строительный степлер.

Задачи: Убить Марка Парчеззи III. Убить вице-президента. Покинуть Белый дом.

Подсказки: Охрана откроет огонь на поражение, если датчики обнаружат оружие. Конфискованное оружие будет храниться в комнате безопасности. Белый дом окружен разными по высоте заборами. Охрана отреагирует, если сработает сигнализация в музее. У первой леди есть собака, которую постоянно выгуливают во внутреннем дворе. Овальный кабинет — место многих исторических встреч. Рабочие построили строительные леса, которые используют для реконструкции.

Общие сведения: Белый дом. Нужно устранить вице-президента и наемного убийцу. Карта состоит из нескольких частей. Восточное крыло. Там есть музей, куда пропускают посетителей. В остальные помещения могут попасть только морские пехотинцы и служащие. Центральное здание. Туда пускают рабочих и морских пехотинцев. И западное крыло. Чтобы проникнуть

Спокойной ночи, господин вице-президент. Морская пехота неусыпно несет свою службу.

Похороны Хитмана неожиданно вылились в убийство всех присутствующих. Хотели как лучше, а вышло — как всегда...

туда, придется раздобыть одежду другого рабочего и сотрудника спецслужбы.

Прохождение: Последняя миссия достаточно скучная. Ну, Белый дом. Но нет полета мысли и творческой фантазии. Советую взять с собой снайперскую винтовку. Только убедитесь, что приобрели улучшенный чемоданчик, который скрывает оружие от сканера. Еще можно протащить пистолеты, но они не пригодятся.

После начала уровня сразу идите в здание. Положите чемоданчик на дорожку, чтобы его проверила охрана. Если вы сделали улучшение, сканер ничего не найдет. Теперь ступайте в туалет, около которого стоит морской пехотинец. Дождитесь служащего музея и вколите ему снотворного. Наденьте его одежду и выходите из туалета. О теле можете не беспокоиться. Туда никто не входит.

Можно добыть форму другим путем. От начала уровня идите за женщиной с чемоданом. Когда она остановится покурить, подложите пистолеты в чемодан. Дождитесь, когда она пройдет через сканер. Чемодан отправят в комнату охраны, женщину на допрос. Охраны станет намного меньше.

Ступайте в музей и подкрадитесь к любительнице искусства, которая крутится около витрины с сигнализацией. Убедитесь, что никто не смотрит, и толкните ее в спину. Поднимется тревога, и охрана из коридора побежит разбираться в случившемся. Теперь нужно действовать быстро.

Бегите в дверь, которую охранял морской пехотинец (тот, что у туалета), и заходите в коридор. Сверните в дверь направо и проникните в душевую. Там моется работник музея. Подкрадитесь к скамейке и поменяйте одежду. Но данный вариант намного сложнее.

Получив форму служащего, идите в комнату охраны, возьмите карточку доступа к центральному зданию и видеокассету с камер наблюдения. Последнее нужно сделать обязательно. Когда вы доберетесь до западного крыла, в любом случае засветитесь на пленке. Если подкладывали пистолет в чемодан, заберите и его. Теперь пора подумать, как проникнуть в центральное здание.

Можно подкараулить морского пехотинца в дворике и вколоть снотворного. Тело никто не найдет. В этом случае просто пройдите через проход и откройте дверь. Но тогда вам не хватит снотворного на сотрудника службы безопасности. А без его костюма невозможно попасть в западное крыло. Поэтому данный вариант подходит, если вы добыли форму служащего вторым путем.

В противном случае придется пробираться через крышу. Туда можно подняться со двора или по лестнице в проходе между зданиями. Заберитесь наверх по лестнице и ждите, когда один рабочий спустится вниз, а другой зайдет в комнату. Заходите в коридор и ждите, когда первый рабочий выйдет из комнаты.

Не попадаясь на глаза, заходите в комнату и идите до последнего помещения на этой стороне. Там лежит форма строителя. Переоденьтесь и спуститесь по лестнице в центре коридора. Пора взяться за вице-президента. Его можно подстрелить с крыши — попасть туда можно через окно на втором этаже — между центральным зданием и западным крылом. Он пойдет выгуливать собачку.

Но тогда труп сразу обнаружат, и поднимется шум. Соответственно вы не получите рейтинг Silent Assassin. Кстати, отсюда видно вторую цель. Но в Овальном кабинете пуленепробиваемые стекла. Не подстрелить. Обидно. Вернемся к вице-президенту. Видите овальный зал на первом этаже? Пока охрана не смотрит в вашу сторону, взломайте дверь в комнату рядом. Откройте ящик и ждите, когда вице-президент вернется с прогулки.

Когда он зайдет в комнату, придушите его удавкой, подберите карточку доступа от западного крыла и спрячьте тело в ящик. Это нужно сделать быстро, иначе вы можете попасться на глаза первой леди или рабочему. Пора пробраться в западное крыло.

Идите на крышу прохода между западным крылом и центральным зданием. Дождитесь, когда выйдет сотрудник службы безопасности. Вколите снотворное и оттащите тело в дальний угол. Вскоре на крышу поднимется рабочий, и нужно, чтобы он ничего не заметил.

Спускайтесь на первый этаж и заходите в Овальный кабинет. После взрыва бегите на крышу, достаньте снайперскую винтовку и стреляйте в голову наемному убийце. Он сидит за ящиком. Осталось старыми путями добраться до восточного крыла, переодеться в костюм и покинуть карту.

Если хотите утащить с собой M14 — оружие морских пехотинцев, придется добыть соответствующую форму. Это возможно, только если вы не оглушили служащего музея, а украли одежду.

Итог: 2 убийства, рейтинг Silent Assassin.

REQUIEM

Думаете, Хитман погиб? Как бы не так. Нажимайте на кнопки движения, чтобы заставить сердце биться. Пока время движется медленно, всаживайте пули в парочку охранников и сразу бегите в открытое окно. Пытаться отстреливаться внутри бесполезно. Возьмут скопом.

На открытом воздухе есть место для маневра. Бегайте кругами, стреляйте в голову, собирайте трофейное оружие. Когда расправитесь с охраной, подойдите к автомобилям и прикончите беглецов. Если, конечно, кто-то успел скрыться. Лично я не удержался и сразу залепил пулю в голову негодяю на инвалидной коляске. И его помощнику.

❖ ❖ ❖

Игра пройдена, и нечем заняться? Попробуйте собрать все оружие (смотрите соответствующую таблицу) или пройти игру второй раз. Но наиболее кровавым способом. Денег должно хватить на все улучшения. Поэтому дробовик в руки, пистолеты за пазуху, и вперед.

ЛКИ

Вот что будет, если вы не успеете вовремя покинуть место преступления.

ЖАНР
градостроительный симулятор
РАЗРАБОТЧИК
Deep Red Games
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
НА ЧТО ПОХОЖЕ
сериал SimCity
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 1,8 GHz, 256 MB, video 64 MB
Рекомендуется – 3 GHz, 512 MB, video 128 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
САЙТ ИГРЫ
www.atari.com/tycooncity

РЕЙТИНГ 75%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Tycoon City: New York

- Основные принципы игры
- Режимы игры
- Управление и интерфейс
- Строения и их типы
- Стратегические советы
- Пример удачной игры
- Перспективы дальнейшего развития Tycoon City

Градостроительные симуляторы — единственный жанр, представителей которого можно сосчитать по пальцам одной руки. Кроме сериала SimCity, новоиспеченной игры City Life и рассматриваемого в данной статье Tycoon City: New York, больше и припомнить нечего. Впрочем, дефицит подобных игр вполне предсказуем. Дело в том, что развивать селение, возводить здания и следить за экономическим благосостоянием нравится далеко не каждому: это трудоемкий процесс, и в реальной жизни за него получают солидные деньги.

Чем тогда привлекательны эти игры? В первую очередь, тем, что с их помощью мы можем воплотить свои давние мечты, построив идеальный город. Причем это будет не детская забава «сконструируй пару домиков и расставь их в произвольном порядке», а довольно трудное занятие, которое заставит не только тыкать строения на карту, но и, что самое главное, думать. Как создать идеальные условия для людей и заставить их переехать к нам? Что построить в первую очередь, чтобы деньги текли в казну, словно горная водица? Имеет ли смысл возводить ресторан, или лучше ограничиться простой забегаловкой?

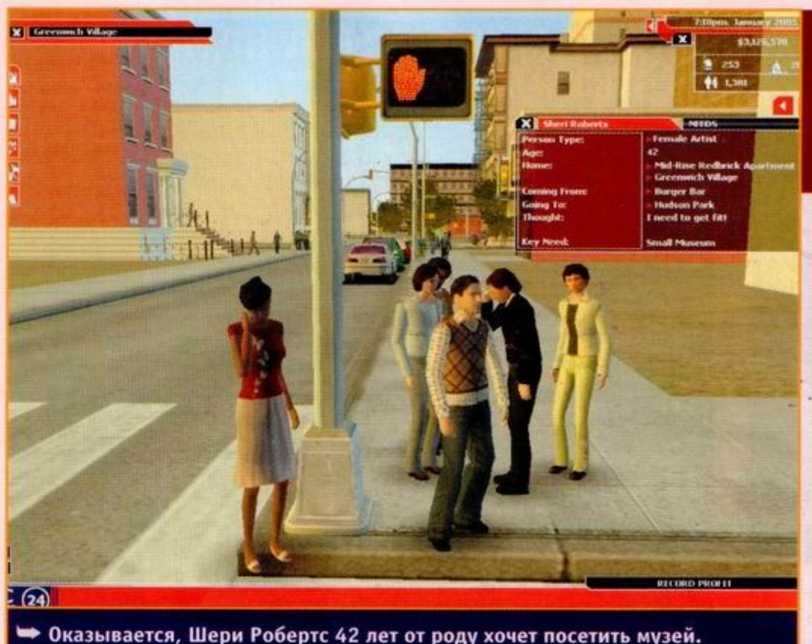
Подобные вопросы будут терзать вас и во время игры в Tycoon City: New York. Правда, в отличие от SimCity здесь не придется создавать транспортную инфраструктуру и следить за порядком, открывая полицейские и пожарные участки. Разработчики вырезали эти элементы и оставили только одно: экономику. Кроме того, участок, на котором мы будем трудиться, невелик. Казалось бы, Нью-Йорк — один из крупнейших городов в мире, и просторы для творчества должны быть огромными. Но нет — нам вверен не весь мегаполис, а только остров Манхэттен — небольшой сам по себе.

Поэтому спектр задач таков: вам нужно учитывать интересы жителей, по первому зову строить нужные им здания (парикмахерские, кафе, магазины по продаже видеоигр и т.п.) и, конечно, поддерживать на должном финансовое состояние. Деньги расходуются крайне быстро, ведь почти каждое здание обходится как минимум в 20000$; зато зарабатывать их гораздо сложнее. Основные доходы приносят всякие кафешки и забегаловки: когда селение разрастется, любой фаст-фуд будет приносить полтысячи долларов (а то и больше) ежедневно. Остальные строения тоже вносят свою лепту в прибыль, но — гораздо меньшую.

ИГРЫ В ПЕСОЧНИЦЕ

Заказав физиономию для своего виртуального эго из списка имеющихся (либо скопировав изображение своей в формате .JPG или .TGA в папку C:\Documents\Atari\Tycoon City — New York\My Pictures, где C — раздел жесткого диска, на котором находятся «Мои докумен-

Кафе оформлено отлично. Но почему на улице нет дополнительного стола?



➡ **Оказывается, Шери Робертс 42 лет от роду хочет посетить музей.**

■ **ЭТО ВАЖНО:** в панели слева внизу есть закладка map. Если щелкнуть на какой-либо точке этой мини-карты, камера перелетит в ту самую точку. Просто и *очень* удобно.

ты»), мы переходим к экрану выбора режима игры. Их всего два: BUILD NEW YORK и SANDBOX («песочница»). Первый — это кампания, состоящая из 12 миссий. В каждой миссии нам нужно достичь определенных целей: зачастую — обеспечить высокий уровень довольства граждан, но порой — подготовить город к какому-то событию.

И если радовать горожан можно сколько угодно времени, лишь бы в конце концов они почувствовали себя счастливыми, то украшать Нью-Йорк перед Хэллоуином нужно быстро: срок выполнения задания истекает 31-го октября.

Существуют и дополнительные задания, выполнять которые необязательно, но вместе с тем желательно. Зачастую от вас требуется опять-таки удовлетворить какую-либо «мелкую» нужду; в качестве награды предоставляется возможность построить достопримечательность вроде статуи Свободы, которая, в свою очередь, тоже принесет людям радость.

С каждой новой миссией вверенная нам территория немного расширяется, поскольку открываются новые районы. Действие стартует в тихой Greenwich Village (по сути — студенческий городок), где живут преимущественно учащиеся. Их нужды определяются благосостоянием: студенты хотят недорогого жилья, места, где можно дешево перекусить и попить кофе, библиотеки, чтобы читать книги, интернет-кафе для общения с друзьями и, конечно, кинотеатров, театров и прочих увеселительных заведений. У жителей богатых районов города потребности другие: им подавай крутые рестораны, цветочные магазины с обширным ассортиментом, элитные бутики и т.п. Кстати, некоторые здания изначально недоступны и «открываются» лишь по мере прохождения кампании.

В SANDBOX нет никаких ограничений и задач. Вы действуете в свое удовольствие, создавая город мечты. Разумеется, любое здание, в отличие от режима BUILD NEW YORK, можно построить сразу. Лепота!

КУДА ЩЕЛКАТЬ?

Перейдем к управлению. Основные действия мы, конечно же, выполняем мышью. Если сдвинуть курсор к краю экрана и не убирать его оттуда, камера будет двигаться в выбранную вами сторону. Это привычно и знакомо. Кстати, оные действия осуществляются посредством раскладки WASD. W и S отвечают за движения вперед и назад; A и D — влево и вправо соответственно. Если направить «указку» на определенную точку ландшафта и зажать правую кнопку манипулятора, то камера будет вращаться вокруг этой самой точки. Альтернатива — клавиши Q и E, вращающие камеры против и по часовой стрелке, соответственно. Ну а если зажать «колесико» (или какая у вас там третья кнопка «грызуна»?), то камера будет перемещаться ровно в ту сторону, в которую вы станете двигать манипулятор, — с точностью до одного градуса. Правда, скорость движения камеры в таком случае чрезвычайно низка, так что данная функция почти не используется.

Если крутить колесико мыши взад-вперед, камера будет приближаться-удаляться — это стандартно. Та же функция навешана и на клавиши X и Z.

Теперь поговорим о выполняемых вами действиях. В игре можно не только искать хорошую территорию для размещения здания, выбирать тип постройки и т.п., но и следить за благосостоянием каждого гражданина в отдельности и прибыльностью всех сооружений. Щелкнув на персонаже левой кнопкой мыши, вы увидите информацию о нем, включая имя, пол, места, откуда и куда он движется, текущие мысли и потребности. Затем, ознакомившись с информацией, жмем на крестик в левом верхнем углу окошка и возвращаемся в игру.

Со зданиями чуточку сложнее. Сами понимаете, нужно знать не только общий доход от постройки, но и то, какую категорию населения она удовлетворяет, а какую нет; растет ли прибыль от учреждения — или уменьшается. Поэтому после того как вы щелкнете по зданию левой кнопкой мыши, появится небольшая панель с несколькими окнами. В первом из них вы увидите информацию о классах горожан, интересующихся строением; благодаря второму оцените рентабельность; в третьем сможете произвести небольшие улучшения (к примеру, навесить неоновые вывески «открыто» близ дверей кафетерия), которые привлекут внимание прохожих; в четвертом сможете узнать, есть ли поблизости подобные сооружения, и если да — сильная ли между ними конкуренция.

А ЧТО ТУТ СТРОИТЬ-ТО?

Строения в игре делятся на шесть видов (не считая еще нескольких десятков подвидов).

Первые из них — места проживания. Это могут быть и небольшие дома, и огромные апартаменты среднего класса, и люкс-апартаменты, и отели. В дешевых районах самыми выгодными будут студенческие апартаменты за 90000$, в которых могут жить сразу 125 человек; остальные варианты по соотношению цена/вместительность находятся далеко позади.

Богачи, напротив, предпочитают элитные жилища либо, как ни странно, отели. А вот небольшие дома, если честно, практически бессмысленны — стоят они дорого, вместительность у них небольшая, а людей, желающих ютиться в крохотных трехэтажных хибарах, найдется немного. Так что нескольких таких построек на район хватит наверняка. В «обычных» районах, а также в Small Italy («маленькая Италия») наиболее выгодным вариантом будут апартаменты среднего класса за 115000$, вмещающие 110 человек. В таких домишках и жить не стыдно, и недорогие они.

Далее идут различные учреждения и магазины. Один из самых главных их подвидов — бутики, в которых продается одежда. Согласитесь, было бы неразумно заставлять жителей ходить нагишом. В магазине шмоток (accessory store) продаются всякие шарфы, ремни и т.п., то есть товары массового потребления, необходимые везде и всегда; но подобные вещицы пользуются крайне маленьким спросом, так что одной-двух лавок подобного типа на весь район хватит с головой. Магазины по продаже секонд-хенда (nearly new clothing store) нужно устанавливать в больших количествах в любом бедном районе, да и в China Town они пригодятся.

Вместе с тем подобные заведения в богатых местах принесут только убытки: чтобы возвести их, вы потратите 20000$, а толку будет — ноль! Аналогично и с магазином уцененных товаров (discount clothing). А вот магазин дамского белья (lingerie store) по понятным причинам нужен везде. Уличная одежда (street clothes) пригодится, в общем-то, в любом районе, но особый интерес этот товар вызовет в бедных кварталах, а в богатых хватит и одной такой точки. И последний, шестой магазин, продающий самую разнообразную одежду (affordable dress store), — универсален, его можно без малейших сомнений ставить в любом районе, хотя цена — 26000$ — кусается.

Магазины, кхм, «культуры и хобби» во многом заменяют друг друга. Газетные и книжные ларьки пригодятся везде и всегда — население хочет быть в курсе происходящих в городе событий. Лавка артистических приспособлений (artist's materials) продает всякие сценические костюмы, инструменты для художника и т.п. Такие магазины оправдывают стоимость, затраченную на строительство, в любом случае, но, правда, через очень долгий срок, так что тыкать эти объекты куда попало не имеет ни малейшего смысла.

Комиксы (comic book store) интересны в основном богачам, да и животными (pet store) могут обзавестись только состоятельные люди. Так что жителей бед-

Публика неспешно фланирует по направлению к театру.

ных кварталов этими постройками вряд ли обрадуешь. Магазин канцтоваров (stationery store) полезен, напротив, в бедных, особенно студенческих кварталах, в которых много учебных заведений. Свою стоимость он окупают медленно, но уверенно: это учреждение всегда будут посещать.

Магазины домашних приспособлений и безопасности оправдывают стоимость с огромным трудом. Строить их рекомендую, поскольку уровень счастья людей, если они станут часто терять ключи и не смогут приобрести новые, резко упадет. Тем не менее злоупотреблять такими лавками нельзя. А цветы (florist) пользуются спросом в основном в богатых кварталах — в бедных прибыль будет слишком уж маленькой.

Продажа компьютерных игр (computer games store) и прокат видео (video rental store) популярны везде и рано или поздно наверняка окупятся. Это, в целом, логично: играть любят многие, да и посмотреть кино вряд ли кто-то откажется. Так что подобные заведения ставьте безбоязненно: деньги будут потрачены не зря.

Парикмахерские, различные салоны и т.п. тоже можно строить, не сомневаясь, но и надеяться получить от них огромную прибыль не стоит. Дело в том, что посещать эти заведения будут весьма редко, а стоимость услуг невелика. Так что прибыль будет очень небольшой.

Такси (cab firm), магазин по продаже мобильных телефонов (cell phone store), копировальный салон (copy shop) и интернет-кафе (internet cafe) — атрибуты любого нормального района, в котором власти заботятся о жителях. Но, к сожалению, в бедных местах cell phone store и internet cafe будут малопопулярны: вряд ли многие найдут деньги на блуждание по Сети или на покупку новой дорогущей «трубы». С такси, в общем-то, все попроще: им пользуются часто, так что прибыль будет течь стабильно. Но чтобы окупить стоимость постройки — 13500$ — понадобится не одна игровая неделя.

Далее — центры продажи продуктов питания. Бакалея и супермаркет непременно должны быть построены в *каждом* районе, поскольку кушать хотят все. Правда, супермаркеты будут не шибко популярны в богемных местечках, так что их лучше располагать поближе к маленьким домам и студенческим общежитиям — если, конечно, вы рассчитываете получать нормальную прибыль. С фаст-фудами и ресторанами разобраться просто: первые будут популярны в бедных районах, вторые — в богатых. Элитное кафе, расположенное возле двухэтажных хибар, с 99-й вероятностью будет пустовать, хотя стоит оно от 26000 до 35000 $. А вот бары почти *никогда* не оправдывают стоимости: их посещают крайне неохотно.

НА ЗАМЕТКУ: дешевые забегаловки в небольших количествах можно размещать и в злачных местах: как ни странно, люди бегут в них без зазрения совести независимо от уровня достатка. Так что — не пренебрегайте такими заведениями!

Далее идут развлекательные учреждения (entertainment). Всяческие клубы — а в особенности комедийный — это одна из главных особенностей Нью-Йорка, так что жители с радостью пойдут в такие места. И пусть высокие цены вас не смущают: со временем сумма, затраченная на строительство, вернется с лихвой. Кинотеатры и театры тоже любимы всеми, но вот незадача: в бедных районах в них будут ходить ой как нечасто — опять же по причине низкого уровня состоятельности населения. В принципе, если у вас достаточно денег, можно возвести объект Cinema, но — вовсе не факт, что это действие окупится. И не говорите, что мы не предупреждали!

Следующие по списку — рабочие учреждения. Тут, как ни странно, действует принцип «чем больше, тем лучше». Высокие университетские строения гораздо выгоднее низких по параметру цена/производительность, так что если есть деньги — не экономьте. Офисы тоже желательно ставить огромные — причина названа выше.

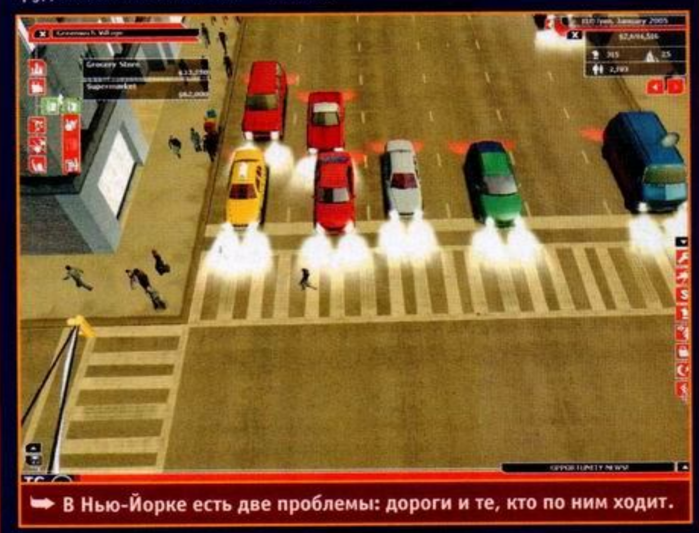
Последние заведения — культурные и туристические. О них поговорим подробно. Итак, для начала — музей стоимостью 60000$. Располагать его нужно неподалеку от библиотеки. Практика показывает, что это наиболее выгодный вариант взаимодействия двух строений: фактически они создают некий комплекс учреждений, необходимых для учебы. Поэтому строить их следует возле студенческих

ПЕРСПЕКТИВЫ ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ TYCOON CITY

Tycoon City: New York — интересная игра, но ее можно улучшать буквально до посинения. Причем глобальных перемен не нужно — разработчикам в первую очередь следует отшлифовать баланс, исправить ряд несуразиц с эффективностью зданий, увеличить количество строений и — что самое главное — добавить глобальности.

Рано или поздно вы израсходуете деньги, и вам придется их копить. Покуда казна будет пополняться средствами, можно «поукрашать» здания вывесками, разузнать, чем недовольны жители; но эти действия тоже отнимают немного времени. Так что в какой-то момент мы можем уйти пить чай, чтобы не сидеть, уткнувшись носом в монитор, и не ждать, пока финансы достигнут приемлемого уровня?..

Пожалуй, разработчикам следует озаботить нас чем-то еще. К примеру, созданием транспортной инфраструктуры. Честное слово, очень обидно, что мы не можем сами мостить дороги, устанавливать подземные переходы и рыть тоннели для метро. Если бы в игре присутствовал этот элемент, мы бы любую свободную минуту тратили на прокладку шоссе, чтобы горожанам было легче добираться на работу. Нас таких трудностей лишили. Но — зачем?



В Нью-Йорке есть две проблемы: дороги и те, кто по ним ходит.

Аналогично — и с безопасностью города, промышленностью. Конечно, введение в игру случайных пожаров и преступлений могло бы существенно усложнить процесс. Только кто бы от этого отказался? Четко рассчитывать зоны влияния полицейских участков, чтобы и не тратить на пожирателей пончиков лишних денег, и бандитам воли не давать, — это очень интересно!

...А заводы, фабрики! С ними-то что? Лишь умело налаженное производство может дать городу деньги, необходимые для дальнейшего развития. Но в наш виртуальный Нью-Йорк финансы текут неизвестным науке образом —деньги будто из воздуха возникают.

И последнее — территория. В принципе, ближе к концу игры, когда будут открыты все районы, земли для «творчества» хватит. Но если вы давний поклонник SimCity и в особенности четвертой части этого грандиозного сериала, то наверняка будете недовольны тем, что здесь нельзя управлять целым регионом. Вам бы хотелось соединять близлежащие города дорогами, налаживать между ними взаимодействие с целью быстрейшего экономического роста? То-то же. А в Tycoon City это не разрешено.

В общем, авторам проекта есть чем заняться. Расширять игру можно сколько угодно!

общежитий либо университетов. Логично и эффективно. Только помните: у музеев очень высокий радиус «обеспечения», так что строить такие здания следует на расстоянии как минимум нескольких кварталов, а лучше — в разных частях района. Арт-галереи популярны значительно меньше. В них ходят больше в богатых местах, да и то нечасто. Стоимость одной такой постройки — 35000$. В принципе, терпимо, но если у вас нет хотя бы миллиона — тратиться на галерею бессмысленно, только потеряете время!

Туристические агентства (travel agent) популярны исключительно в богемных местах, там, где живут люди, у которых, что называется, денег куры не клюют. Они-то наверняка и раскошелятся на дорогие билеты: подумаешь, тысячей баксов больше, тысячей баксов меньше! Правда, даже богачи экономят средства и не тратят их почем зря, так что число путешественников никогда не будет особо большим. В общем, агентства нужно строить только в случае, когда вам банально некуда деть финансы. Но такое редко бывает. Туристическая информация (tourist info), предоставляемая в соответствующих заведениях, интересна и жителям небогатых районов — и хотя это не шибко логично (зачем мне знать про кругосветное путешествие, если денег не хватает даже на билеты в Рим?), но практика показывает: строить такие здания выгодно. А с учетом того, что стоят они дешево (10000$), риска нет вообще.

А ЗДЕСЬ МЫ СДЕЛАЕМ ТАК...

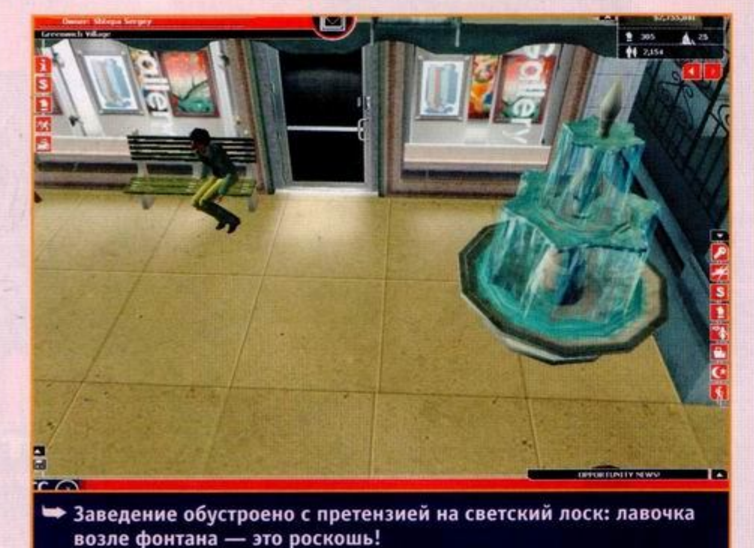
Теперь перейдем к общеигровым советам.

Как вы могли заметить, то там, то сям появляются здания, которые принадлежат неизвестно кому. Вернее, известно кому — не вам, а другому магнату. Эти постройки снижают эффективность ваших заведений и, кроме того, могут занимать удобное место, где вы планировали открыть, к примеру, магазин. Неприятно? А то!

Что же делать? Использовать древний метод: «если конкурента нельзя устранить — его покупают». Мысль, надеюсь, ясна: приобретаем «здание-паразит», тем самым избавляясь от проблемы. Конечно, это не панацея — «чужие» учреждения стоят недешево. Но если не завладеть ими, ваши строения, расположенные неподалеку, будут работать далеко не в полную мощь. Зато, потратившись, вы не только снова станете получать нормальную прибыль, но и обзаведетесь дополнительным источником дохода.

При первом случае стройте «достопримечательности». Если дела идут как по маслу, у вас наверняка будет возможность возвести, к примеру, библиотеку Гарварда. Это принесет солидные дивиденды: читатели будут выкладывать за абонементы приличные суммы, и в день вы будете грести таким образом до нескольких тысяч долларов. Подчеркиваю: **в день**. Можете представить себе общую прибыль за месяц игрового времени.

Решив глобальные проблемы, обязательно займитесь «мелкой» модернизацией зданий. Любые постройки можно приукрасить яркими неоновыми вывесками, плакатами, цветочными горшками вблизи входа и даже рекламными бигбордами. Польза от этого немалая. Возьмем для примера обычную забегаловку. Если посадить возле дверей пару деревьев, а также установить светящиеся надписи «открыто», сюда будет идти больше посетителей — ведь красивое кафе привлекает взор издали. Затем можно поставить несколько дополнительных столов на открытом воздухе. Согласитесь, в знойную пору сидеть внутри душного помещения ой как неприятно. Почему бы не перекусить на улице, в окружении



Заведение обустроено с претензией на светский лоск: лавочка возле фонтана — это роскошь!

приятно пахнущих деревьев и горшков с различными растениями? Как следствие: дополнительное место для посетителей, размещенное снаружи, принесет вам еще нескольких клиентов. А мы ради этого и боремся, правда?

Но особую пользу принесут бигборды. Щитки, установленные на высоких зданиях, обойдутся в круглую сумму, но вы будете постоянно получать прибыль. Так что деньги, затраченные вами на размещение подобной рекламы, окупятся очень быстро. В общем, такой, казалось бы, несущественный элемент игры, как небольшие модернизации зданий, на поверку оказался одним из самых важных. Удивительно, не так ли?

ИГРАЕМ ВМЕСТЕ

Если вы внимательно прочитали эту статью, у вас вряд ли возникнут какие-либо трудности. Однако люди, доселе не игравшие в градостроительные симуляторы вообще, могут запутаться в хитросплетениях игровых механизмов. Им в помощь — схема начального развития города.

Сперва устанавливаем в каком-нибудь из отдаленных кварталов несколько студенческих общежитий и парочку домов. Памятуя о том, что кушать хотят все, располагаем поблизости дешевый фаст-фуд и бакалею, украшаем забегаловку плакатами и размещаем на улице дополнительный столик. Одеться тоже нужно каждому, но поскольку в этих кварталах будут ошиваться бедняки, для них возведем лавку по продаже секонд-хенда. Аналогично обустраиваем близлежащую площадь. По центру между этими двумя кварталами нелишним будет построить газетный киоск, магазин канцтоваров, интернет-кафе и книжный ларек. Далее выбираем: либо супермаркет, либо кафе и видеопрокат. Второй вариант предпочтительней: должны ведь люди хоть как-то развлекаться!

Затем можно немного отдохнуть, пока накопятся деньги, и в это время модернизировать имеющиеся постройки и ознакомиться с нуждами граждан. Потом, когда финансов станет достаточно, можно возвести еще какое-нибудь здание, позволяющее удовлетворить самую актуальную в данный момент потребность жителей.

После этого начинаем строить более богатый квартал, располагая его поближе к центру. Там тратимся по полной программе: возводим наряду с дешевыми домами «крутые» апартаменты, размещаем парочку фаст-фудов и один ресторан и радуем людей кинотеатром, магазином по продаже компьютерных игр, лавками с нормальной одеждой, газетным киоском и такси. Потом, как водится, модернизируем здания, расставляем бигборды. Деньги потекут достаточно быстро, а вы во время этого процесса сможете как следует изучить, что интересует граждан в данный момент, и подумать о стратегии дальнейшего развития региона. Тут дать конкретные подсказки невозможно: каждый раз ситуация складывается по-новому. И ваша задача — найти самые верные пути решения проблем.

СПИ СПОКОЙНО, НЬЮ-ЙОРК

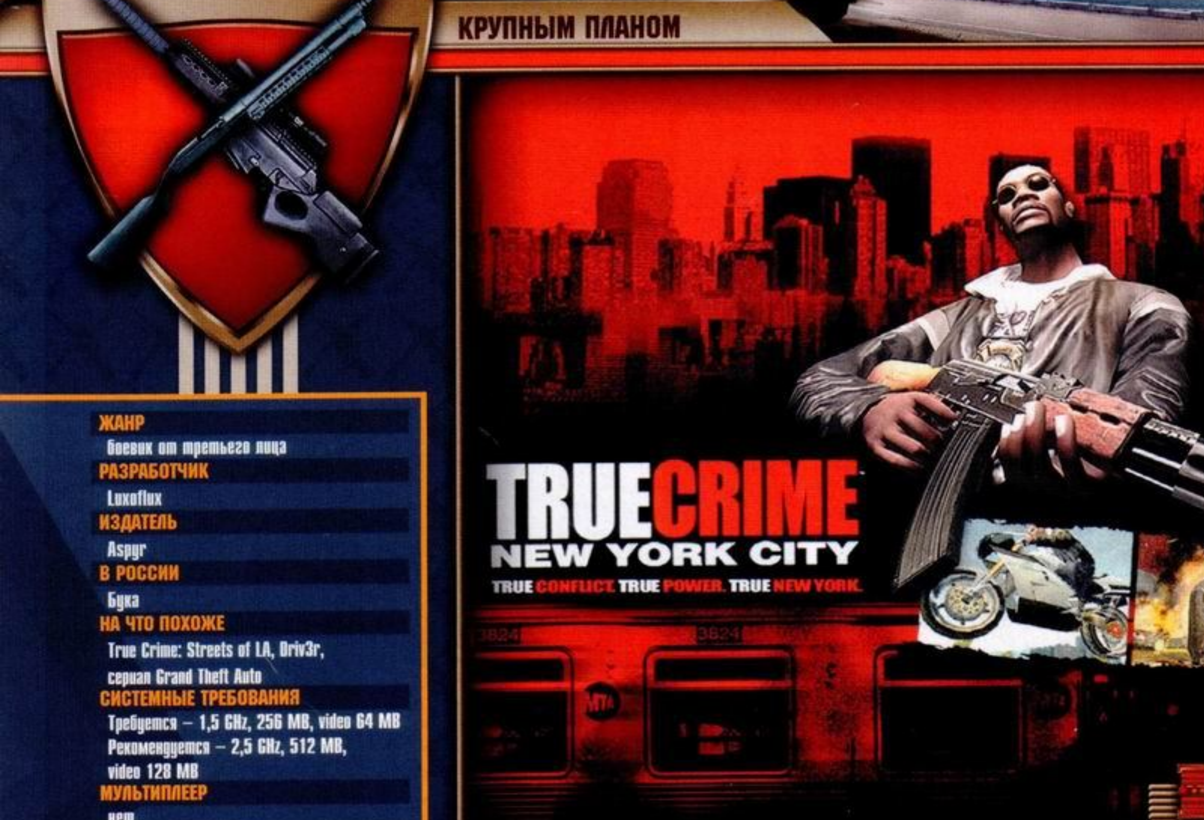
Солнце спряталось за единственным спутником Земли. Нью-Йорк накрыла кромешная тьма, и в городе зажглись фонари. Несмотря на позднее время, на улицах было много счастливых людей, идущих с киносеанса прямиком в уютный ресторан. Бодрые старички с радостью читали выпущенные ранним утром газеты, в которых рассказывалось о недавно построенном современном кинотеатре. Сонные таксисты, слушая блюз, развозили по домам не менее сонных людей, уставших от долгих прогулок.

Нью-Йорк превратился в истинный рай. И в этом — наша заслуга!

ЛКИ

Экстравагантное решение: разместить клумбы на крыше. А толку-то?

СЕРГЕЙ ШТЕПА



ЖАНР
боевик от третьего лица
РАЗРАБОТЧИК
Luxoflux
ИЗДАТЕЛЬ
Aspyr
В РОССИИ
Бука
НА ЧТО ПОХОЖЕ
True Crime: Streets of LA, Driv3r, сериал Grand Theft Auto
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 1,5 GHz, 256 MB, video 64 MB
Рекомендуется – 2,5 GHz, 512 MB, video 128 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
АДРЕС В СЕТИ
www.truecrime2005.com

True Crime: New York City

- Основные принципы игры
- Управление
- Как проводить допросы
- Краткое прохождение
- Как улучшить игру

В Нью-Йорке нет ни мира, ни покоя. Коррумпированная власть дает полную свободу криминальным группировкам. Бандитам закон не писан: они устраивают перестрелки прямо на улицах города, на глазах у прохожих торгуют наркотиками и преспокойно садятся в чужие автомобили, предварительно избив их прежних владельцев.

С тотальным беспорядком никто не борется. Пойдешь против воли начальства — в лучшем случае лишишься работы, а в худшем — получишь пулю в лоб. Никто даже и не вспомнит тебя и твои подвиги, которые ты намеревался совершить.

Лишь один человек не может спокойно смотреть на происходящее. Зовут его Маркус Рид, он — обычный полицейский, и от других коллег его отличает только желание действительно помочь городу. Чего бы ему это ни стоило.

ТРУДНОСТИ ЖИЗНИ

True Crime: New York City условно можно разделить на три составляющие. Первая — прогулки по городу. В перерывах между сюжетными миссиями игрок волен путешествовать по виртуальному мегаполису и любоваться его красотой, покупать в магазинах новое оружие и даже бороться с преступниками в рамках дополнительных заданий. То машину украдут, то драку посреди парка устроят, а то и вовсе пистолетами пользоваться начнут. Кто утихомирит буйных ребят? Маркус Рид.

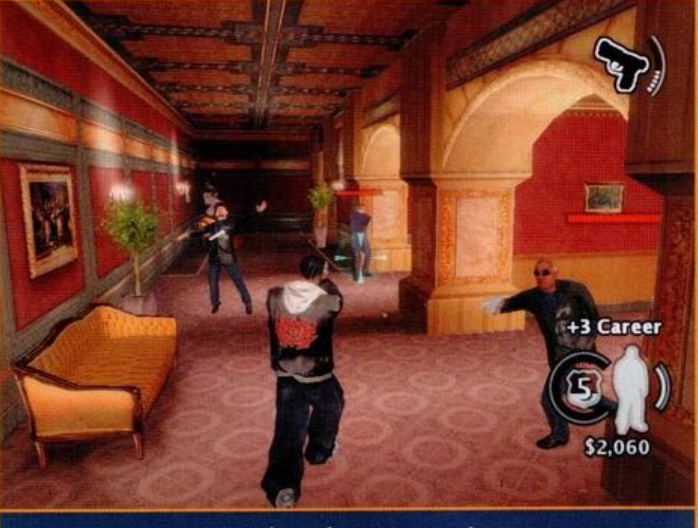
Другой не менее важный элемент игрового процесса — перестрелки. Где бы ни очутился наш подопечный, ему в любом случае придется поливать неприятелей свинцом, иначе его быстро упакуют в пластиковый пакет. Битвы «на дальних дистанциях» проходят в основном по двум схемам: либо вы выбегаете из-за угла и активно стрейфитесь, попутно, естественно, оделяя недругов свинцом, либо стреляете пару раз и опять-таки прячетесь за угол, чтобы вскоре еще и еще повторить эти действия. Кто прервет жизненный путь всяких мерзавцев? Маркус Рид.

Третий аспект — ближний бой. Порой у нашего героя, равно как и у его оппонентов, есть только холодное оружие или нет его вообще. Соответственно, главным в разборке становится умение вовремя поставить блок и нанести противнику удар в челюсть. Кто преуспеет на боксерском поприще? Маркус Рид.

При желании можно выделить еще и четвертую составляющую — stealth-миссии, во время которых вам предстоит прятаться от взора охранников и серой мышкой перебегать из одного укрытия в другое, чтобы никто не заметил вас и не поднял тревогу. Но такие задания встречаются крайне редко, и в большинстве случаев можно достичь цели, используя силовые методы — то есть ломая черепные коробки каждому встречному.

Кто сказал, что полицейским нельзя беспредельничать?

Маркус Рид собственной персоной.



Бой проигран. Нельзя было бежать вперед!

Еще в игре можно проводить допросы, причем не в полицейском участке, а прямо посреди улицы либо, например, в спортивном зале. Конечно, носители информации не станут сразу же рассказывать все, что знают. Их нужно довести до такого состояния, когда они решатся на этот поступок. Кроме того, для того чтобы получить данные полностью, нужно три раза довести полоску «боязни» до определенного уровня.

Пугать человека можно двумя способами. Первый — зуботычины. Пару раз настучал по голове — и бедолага начинает бояться. Или другой вариант: можно угрожать, приставив к виску пистолет. Многие ли в такой ситуации будут молчать? Да никто. Каждый задумается о своей жизни. Главное — не переборщить: допрашиваемого можно перепугать до смерти, и тогда он будет неспособен говорить. Если полоска страха превысила требуемый уровень, можно приотпустить несчастного, чтобы он меньше нервничал. Главное — не торопиться. Испугать человека можно всегда, но если довести его до шокового состояния, получить информацию станет невозможно.

Кстати, во время вольных блужданий по городу вы можете заходить в магазины с целью прикупить оружия. Откуда мы берем деньги? Нет, не вымогаем у горожан. За каждое успешно выполненное задание нам выплачивают определенную сумму, которая тем выше, чем меньше гражданских пострадало от наших действий во время миссии. В идеале мы должны уничтожить врагов, ни разу не попав по мирным жителям. И очень часто это удается.

Но если не удается — при убийстве «простых» людей вам начисляют очки злого копа. Их, конечно, можно компенсировать «добрыми» баллами, но последние набираются намного медленнее. Так что будьте аккуратны: плохого полицейского при встрече будут избивать даже его коллеги, а если попробует удрать — будут преследовать. Даже на автомобилях.

И еще. В Нью-Йорке можно участвовать в уличных гонках. Сидя в автомобиле, «наезжаете» на маркер — и вуаля! Правда, машину подбирать придется долго — среди ветхих рыдванов трудно найти более-менее нормальный автомобиль.

Ролевой элемент, в общем-то, отсутствует. Здесь нельзя прокачивать персонажа и делать его сильнее — помимо упомянутой выше классификации «хороший — плохой», больше ничего не меняется. Зато есть одна характеристика героя, на которую мы влиять не можем, но сильно от нее зависим. Это выносливость. Если Маркус будет постоянно наносить удары, то рано или поздно выдохнется и будет стоять полусогнутым, пока дыхание не восстановится. В это время его будут дубасить, как захотят, так что желательно в такой ситуации прервать бой и отойти в сторонку, чтобы дать подопечному возможность отдохнуть.

КАК ЧЕРТУ НОГИ СЛОМАТЬ

Один из главных недостатков True Crime: New York City — ужасное управление. Дело в том, что для комфортной игры человек должен обладать... тремя руками. Одной он будет управлять персонажем с помощью раскладки WASD; второй — наносить удары, нажимая на клавиши под NumLock; а третьей — вертеть камеру, чтобы она приняла более-менее удачный ракурс. Но как быть, если игрок — нормальный человек, выросший не подле Чернобыля и не обладающий паранормальной структурой тела?

Еще одна трудность вызвана тем, что даже если выкрутить чувствительность мыши в игре на самый максимум, прицел будет двигаться ой как медленно. Пока он переместится куда нужно, враг, напавший сбоку, запросто изрешетит героя пулями. А с учетом того, что после загрузки вы каждый раз будете возвращаться в самое начало уровня... В общем, выражение «черт ногу сломит» в отношении здешнего управления предельно оправданно.

Поэтому давайте определимся со специализацией каждой клавиши во время разных режимов (ходьба и езда). Во время пеших прогулок с помощью **Escape** мы выходим в меню, при этом автоматически запускается карта города.

За движение, как и говорилось выше, отвечают клавиши **WASD** — просто и привычно.

R отвечает за перезарядку оружия. **Индикатор** количества оставшихся патронов находится в правом верхнем углу экрана: если он почти пуст, а врагов в непосредственной близости нет, — добавьте патронов, пока есть возможность. А если вы хотите выбрать следующее оружие, жмите клавишу **G**.

E, как обычно, отвечает за некое абстрактное действие. Стоите возле лестницы? Сможете залезть с ее помощью наверх, если нажмете на эту клавишу. Находитесь возле клетки с, гм, живым человеком внутри и хотите выпустить бедолагу? Вы уже знаете, что нужно делать.

Прыгать здесь приходится редко, и используется данный «прием» в основном тогда, когда вы хотите внезапно отскочить назад. Для этого достаточно единожды нажать на **пробел**. Кстати, персонаж всегда прыгает в ту сторону, в которую направлена камера; если хотите, чтобы он нечто вроде сальто и двинулся назад, — жмите одновременно с пробелом еще и клавишу **S**.

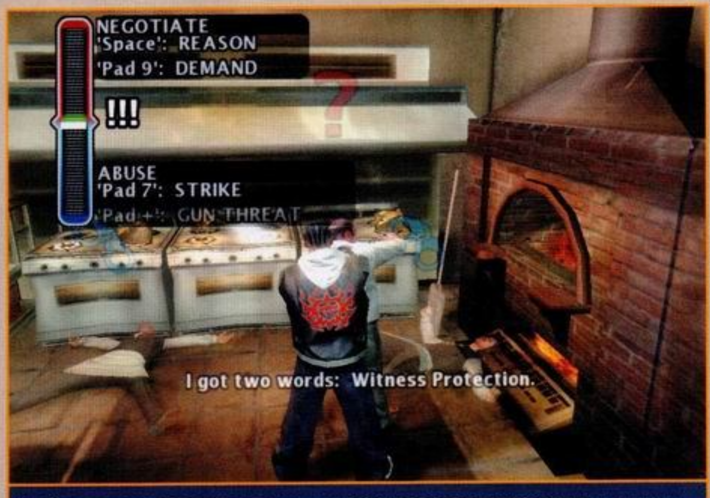
Если вы — сторонник тихого прохождения и предпочитаете не убивать неприятелей, а обходить их стороной, вам обязательно придется передвигаться на корточках, пригнувшись. Чтобы включить такой режим ходьбы, нужно единожды нажать клавишу **C**. Когда вам надоест играть в прятки, повторное нажатие позволит снова встать в полный рост и двигаться дальше с прежней скоростью.

Прицеливаться можно не только мышью. С помощью кнопок, расположенных под NumLock, тоже позволено двигать прицел. **8** отвечает за поднятие его вверх, **2** — за спуск вниз; **4** и **6** — за движение вправо и влево. Стрельба осуществляется нажатием на **F**.

Теперь пару слов о драках. Для того чтобы наносить удары, нужно нажимать на клавиши **7** и **9**, которые находятся опять-таки под Numlock. Семерка отвечает за удар рукой, девятка — за удар ногой. Думаю, понятно, что первый из них — быстрее, но значительно слабее второго. Если же противник упал наземь, можно стучать по любой из этих клавиш — в любом случае ломать кости лежачему герой будет ногами. Не очень гуманно, но очень, очень эффективно. Да, еще можно наносить *очень* сильный удар, нажимая одновременно 7 и 9. Правда, он производится небыстро и отнимает много пунктов выносливости.

Техника драки в целом проста. После комбинированного сильного удара, осуществляемого с помощью одновременного нажатия на 7 и 9, враги попросту валятся наземь, после чего их можно добивать ногами. Смекнули? Действовать нужно так: наносите пару легких ударов — и комбинированный. Затем лупите противника ногами; как только он поднимается, еще один легкий удар — и опять комбинированный. Повторив цепочку действий несколько раз, вы гарантированно прервете жизненный путь негодяя.

С увеличением числа противников задача усложняется в геометрической прогрессии. Дело в том, что бить лежачего уже не получится — к вам подкрадутся сзади и наверняка надают тумаков. Поэтому нельзя позволять, чтобы вас окружали! Лучше всего — нанести несколько ударов, повалить противника и отбежать куда подальше, чтобы затем поодиночке вылавли-



Современные технологии допроса предполагают эксплуатацию пистолета.

вать неприятелей. Это единственный верный способ победить в рукопашном бою. Во время путешествий по городу вы можете обыскивать прохожих с целью выявить, у кого из них есть оружие или наркотики. Но сперва, конечно же, человека нужно схватить. Это делается нажатием на «+» под NumLock. Просто? Не совсем. Маркус по неведомой нам причине отказывается «брать» руками тех, кто стоит не напротив него. Так что мучиться придется и тут. Кстати, если вы имеете дело с преступником и хотите его задержать, сперва покажите ему свой полицейский значок, нажав клавишу **Q**, — иначе его поимка принесет вам очки злого копа.

Теперь о вождении. Управлять автомобилем проще простого. За его движение отвечает та же раскладка **WASD**, причем клавиша **S** тоже позволяет двигаться назад и помогает замедлить движение автомобиля. Впрочем, для этого лучше использовать ручной тормоз, нажимая на пробел.

Стрельба из машины ничем не отличается от того же действия из положения «снаружи». Используются те же кнопки либо мышь; разницы — никакой.

А теперь — небольшая подсказка. Как уже говорилось, чтобы одновременно двигаться, драться и ворочать камерой, нужны три руки. Трех рук ни у кого нет, но проблема таки решаема. Левой рукой вы можете не только нажимать на WASD, чтобы перемещать персонажа, но и дотянуться мизинцем до ctrl. А если зажать эту кнопку, можно будет наносить удары... с помощью мыши! Да-да, благодаря ей вы сможете и вертеть камеру, и бить противников! Так что — не все так плохо...

КРАТКОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Как было сказано выше, основная часть миссий выполнена стандартно: приехал — ликвидировал неприятелей — набил морду особо наглым мерзавцам — ретировался куда подальше. Тем не менее присутствуют задания, прохождение которых изрядно усложнено и требует некоторой смекалки.

В миссии Escape Crazy у Маркуса, как и у его противников, связаны руки. Как показывает практика, многие пытаются победить оппонентов, пользуясь только ногами и, в некотором смысле, головой. Но на самом деле есть и более легкий путь. Нажав клавишу «+» и удерживая ее, вы заставите героя разорвать смирительную рубашку. Драться сразу станет значительно легче.

В нескольких заданиях вам придется бегать по комнатам, где расставлены включенные лазеры, которые взрываются, если пройти рядом с ними. Как не получить повреждения? Относительно просто: для этого нужно присесть, зажать клавишу shift и двигаться медленно-медленно. В таком случае вы не прервете красный луч, и ничего не случится.

Настал черед последней миссии. В ней вам нужно догнать предателя, несущегося прочь по вагонам и стреляющего из пистолета. В метро, конечно, есть и мирные жители, но прятаться за ними не нужно по двум причинам: во-первых, это негуманно и свойственно только трусам, во-вторых, короткие перебежки не помогут — нужно переть вперед, словно танк.

Но будем последовательны. Если очки доброго полицейского у вас преобладают, можете убить гражданских, чтобы стать злым и увидеть альтернативную концовку. Разобрались? Бегите вперед. В первом вагоне безопасно — неприятель вряд ли попадет в вас. Но и вы можете не стараться — этот мерзавец так умело прячется за дверьми, что поливать его свинцом просто бессмысленно. Дальше нужно действовать так: прячетесь за угол, поворачиваете камеру так, чтобы видеть, когда ваш оппонент перестанет стрелять. Едва он завершает очередь — стремглав несетесь в его сторону, даже не думая посылать пули в ответ. Можно идти напролом, каждый раз «отхватывая» несколько пуль; можно прятаться за окружающие предметы. Но толку от второго варианта немного: оппонент будет стрелять одиночными, и как только вы снова побежите, он наверняка попадет в вас. Так что лучше не останавливаться и, что немаловажно, сразу подбирать аптечки, поскольку если перейти в другой вагон, дверь в предыдущий сразу закроется.

В конце концов вы войдете в плохо освещенный вагон, где вам продемонстрируют видеоролик. Будьте начеку: едва «сценка» завершится, сразу (!) двигайтесь вправо. В конце вагона схватите аптечку и немного отойдите от края, поставьте блок. Когда к вам приблизится беглец, вступайте в драку. Скорее всего, очень быстро он «перекинет» вас на противоположную сторону. И это даже хорошо! Дальше ваша цель — ударами заставить его отступать вправо. Делается это так: нанесли два легких удара, затем — один сильный и поставили блок; выждали 1-2 секунды — повторили комбинацию. Цель одновременно и простая, и трудная: оттеснить соперника к разбитому участку. Как только вы справитесь с этим, появится желтая полоска, которая будет заполняться с течением времени. Увидев ее, начинайте жать кнопки ударов в произвольном порядке, периодически нанося комбинированный сильный удар (жмите 7 и 9 одновременно). Тогда Маркус пнет полудохлого противника, и тот завершит свой жизненный путь. А вам покажут заключительный видеоролик. **ЛКИ**

КАК УЛУЧШИТЬ СЕРИАЛ TRUE CRIME

True Crime — игра вовсе не идеальная, о чем ваш непокорный слуга поделился с вами в рецензии. Слишком много недостатков, слишком много нелепостей, чтобы стать хитом... Но — почему? Неужели разработчики не могли постараться и как следует доработать игру?

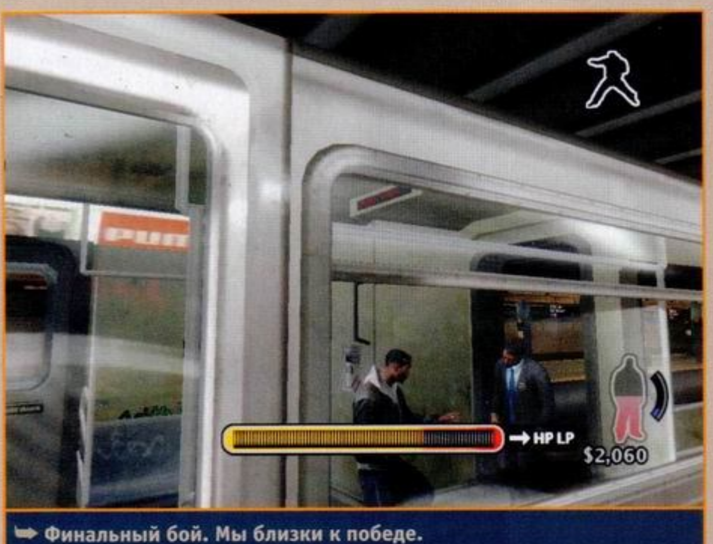
Видимо, не могли. Дело в том, что изначально издателем True Crime: New York City была Activision, но вскоре права на проект перешли к Aspyr. Разумеется, чтобы получить побольше денег, фирма решила выпустить игру как можно раньше.

Что именно нам не нравится и что действительно было бы реально исправить, если бы «творцам» выделили чуть-чуть больше времени? Главный бич игры — управление. Это первое, за что стоило бы взяться. Любой человек понимает, что нажимать во время игры добрую половину клавиш очень неудобно и это изрядно портит общее впечатление. Думаете, ребята из Luxoflux не знают и не понимают данной истины?

Однообразие процесса тоже можно оправдать недостатком времени на разработку. При тотальном дефиците времени придумать что-либо оригинальное трудно, а ведь идеи еще нужно реализовать... Именно поэтому создатели True Crime: New York City пошли по пути наименьшего сопротивления и решили ограничиться стандартными миссиями, пусть и скроенными с должным тщанием.

И еще — город. Он действительно огромен, но толку-то? Здесь некуда податься. Большинство районов созданы благодаря комбинации клавиш copy/paste. В результате во время игры возникает навязчивое дежавю. «Но я же здесь был! И здесь! И там. Черт, я что, по кругу езжу?» — думает игрок. И, к сожалению, не без оснований.

В общем, очень много нужно исправить и улучшить. Но в перспективе True Crime может стать серьезным конкурентом Grand Theft Auto. Будем надеяться на лучшее.



Финальный бой. Мы близки к победе.

ЖАНР
боевик
РАЗРАБОТЧИК
Frozenbyte
ИЗДАТЕЛЬ
Reef Entertainment, Meridian4, Valve Software
В РОССИИ
Вектор-Вега
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Crimsonland, Doom 3, Alien Shooter
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 1,3 GHz, 384 Mb, video GeForce 4 Ti / Radeon 9000
Рекомендуется – 2,0 GHz, 512 Mb, video GeForce FX 5900 / Radeon 9500
МУЛЬТИПЛЕЕР
за одним компьютером
СКОЛЬКО ДИСКОВ
2 CD или 1 DVD
АДРЕС В СЕТИ
www.shadowgroundsgame.com

РЕЙТИНГ 78%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Shadowgrounds

- Оружие
- Предметы
- Враги
- Управление
- О разработчиках
- Персонажи игры
- О Ганимеде
- Прохождение

Shadowgrounds — новый проект финской студии Frozenbyte. Если вы в свое время провели немало часов перед монитором, уничтожая многочисленных неприятелей в Doom 3 или Crimsonland, советую обратить внимание на эту игру. Итак, на дворе конец XXI века. Место действия — Ганимед, спутник Юпитера. Уэсли Тайлер — самый обычный механик — работает в колонии землян. Уэсли трудился в гараже, когда погас свет. Он получил задание починить генератор и отправился к месту ремонта. Тут-то все и началось...

Но по порядку. Раз уж нам, как мы выяснили, предстоит «выходить на смертный бой», начнем с визита в арсенал, попутно изучим другие полезные предметы и, конечно, посмотрим в лицо многочисленным врагам — пока с безопасного расстояния.

ОРУЖИЕ

Оружия в игре десять видов — от пистолета до лазера. Рассмотрим каждый вид вооружения немного подробнее.

Пистолет. Вы найдете его на первом уровне. Для начала сойдет — пока враги еще не очень сильные. На поздних стадиях игры вспоминайте о нем, только если не осталось патронов к другому оружию. Все-таки лучше, чем ничего, хотя и ненамного. Зато пистолет примечателен тем, что патроны в нем бесконечны. Ко всему другому оружию нужно добывать боеприпасы.

Дробовик. Используйте его в схватке против одного-двух неприятелей. Точное попадание — и от чужака останутся лишь неприятные воспоминания. Со временем дробовик можно усовершенствовать, и он станет мощнее, да и патронов в него будет умещаться немного больше.

Автомат. Можно применить как во время схватки с одним противником, так и против группы чужаков. Если группа чересчур большая, не увлекайтесь — есть риск слишком быстро расстрелять все патроны.

Пулемет. Недостатков у этого оружия всего два — во-первых, быстро кончаются патроны, во-вторых, не советую бегать с пулеметом, когда враги находятся в непосредственной близости от вас. Чтобы пулемет «раскрутился» и начал стрелять, ему нужно несколько секунд, за которые вам могут здорово подпортить здоровье. А то и убить.

Гранатомет. Очень эффективен против группы врагов. Во время прохождения игры не один раз будете сталкиваться с такой ситуацией: заходите в комнату, а там целая куча чужаков лакомится человеческими останками. Что делать? Достаем гранатомет и кидаем врагам пару гранат — на закуску. К недостаткам гранатомета можно отнести разве

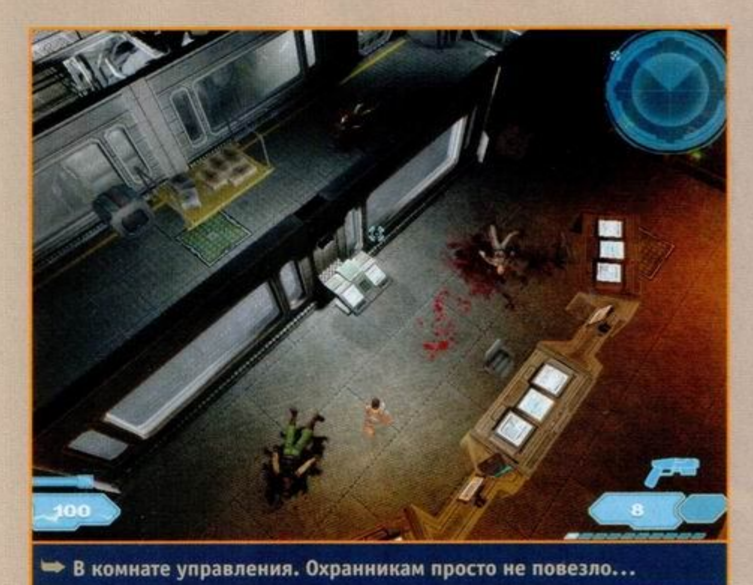
УПРАВЛЕНИЕ

КЛАВИАТУРА

WASD — передвижение персонажа.
R — перезарядка оружия.
Esc — меню паузы.
Tab — окно задания и карты.
Enter — окно усовершенствования оружия.
E — открыть дверь или прочитать сообщение на компьютере.

МЫШЬ

С помощью мыши можно повернуть персонажа. Левая кнопка — стрелять из оружия, правая кнопка — дополнительный огонь.


➡ В комнате управления. Охранникам просто не повезло...

что низкую точность — гранаты имеют неприятное свойство отлетать в сторону, ударившись на лету об ящик или стенку. В результате они взрываются в нескольких метрах от нужного места. Также не рекомендую использовать гранатомет, когда вы быстро передвигаетесь и в небольших помещениях, — может случиться такая неприятность, что подорвете сами себя.

Ракетница. Очень точно стреляет и обладает хорошей убойной силой. К сожалению, патроны кончаются очень быстро. Можно использовать во время сражения с большой группой неприятелей или подпортить самочувствие очередному боссу.

Огнемет. Можно использовать против группы неприятелей. Если вас окружат чужаки, «угостите их огоньком», чтобы превратить представителей инородной фауны в шашлык. Затем вам останется лишь собрать все, что осталось.

Рейлган. Очень мощный, но требует точного попадания. Уничтожает даже самых сильных неприятелей. А боссам наносит ощутимый ущерб.

Электроружье. Стреляет электрическими разрядами. Не лучшее, на мой взгляд, оружие, хотя можете его применять во время боя с пауками или чужаками.

Лазер. Используйте его против одного или нескольких сильных врагов или боссов.

По ходу игры оружие можно усовершенствовать — так оно становится мощнее и приобретает дополнительные функции. Для усовершенствования оружия вы будете находить специальные детали — чаще всего они будут вываливаться из убитых чужаков. Для каждого обновления нужно определенное количество деталей. Для пистолета и дробовика улучшения обходятся недорого, но чем больше и мощнее оружие, тем большего количества деталей оно требует. Все усовершенствования оружия производят на специальном экране. Чтобы на него попасть, нажмите клавишу **Enter** во время игры. Здесь вы можете прочесть информацию о возможностях «личностного роста» ваших убойных средств и их стоимость.

ПРЕДМЕТЫ

Кроме оружия, по ходу игрового действия вы будете находить патроны, аптечки и детали для усовершенствования оружия.

Боеприпасы. В первой половине игры на вашем пути будут попадаться патроны для каждого вида оружия отдельно, затем Уэсли будет находить сумки, где лежат патроны ко всем имеющимся видам вооружения.

Аптечки. Нужны для улучшения самочувствия главного героя. Бывают двух видов: маленькие, восстанавливающие здоровье частично, и большие, восстанавливающие здоровье полностью.

Детали для усовершенствования оружия. Система проста — собираем детали, которые вываливаются из убитых врагов, и, набрав определенное количество, тратим их на приобретение дополнительных возможностей оружия.

Ключи-карты. С их помощью можно открыть некоторые двери.

Файлы. Они обычно находятся на PDA или компьютерах. Чаще всего это записки рабочих, охранников, инженеров или ученых. Прочитав их записи, мы сможем узнать больше о произошедших здесь событиях.

ВРАГИ

Неприятелей в игре множество — начиная от мелких пауков, которые встречаются на первых уровнях, и заканчивая громоздкими и опасными существами. Надо заметить, что монстры, не обученные правилам этикета, при встрече не представляются, поэтому наш герой понятия не имеет, как их зовут согласно ганимедской систематике. Но так как называть их в этой статье как-то все-таки надо, он назвал их из ассоциативных соображений — в чёсть героев игр и фильмов XX века, до которых большой охотник. Рассмотрим их немного подробнее.

Пауки. Встречаются на первых порах. Нападают как в одиночку, так и группами. Если вас побеспокоили один-два паучка, используйте против них пистолет или дробовик. Когда врагов много — огнемет или, в крайнем случае, автомат.

Чужаки. Эти ребята очень напоминают чужаков-воинов из фильма Aliens, с которыми госпожа Рипли воевала еще в середине восьмидесятых годов прошлого столетия. Могут нападать как по одному, так и группами. Когда враги атакуют в одиночку — лучшее оружие автомат и дробовик. Когда их много — огнемет, ракетомет или гранатомет. Если недруги вас не видят, можно бросить в них пару гранат, а потом «унаследовать» то, что они после себя оставят.

Красные чужаки. С этими расправиться гораздо сложнее. Чаще всего нападают группами. Чтобы их умертвить, используйте огнемет или ракетницу. Если враги вас не видят, взорвите всю толпу с помощью гранатомета — пары гранат будет вполне достаточно.

Гусеницы. Большие. Медленно передвигаются и плюются зеленой слизью, от которой у Уэсли портится здоровье. Могут нападать как в одиночку, так и стаями (чаще стаями), — в последнем случае они наиболее опасны. Плеваться ядом они могут на большое расстояние, и если их много, вы можете погибнуть, не успев ничего предпринять. Лучшее оружие против гусениц — огнемет или ракетница. Старайтесь не подпускать их близко к себе и постоянно бегайте, чтобы они не попали в вас ядовитой слюной.

Гусеницы-призраки. Отличаются от обычных тем, что невидимы, а зеленой слизью плюются точно так же. Когда начинают атаковать, постоянно двигайтесь и стреляйте. Когда пуля попадает в гусеницу, она становится частично видимой. Теперь ее нужно быстро добить, иначе потом будет хуже. Если на вас нападает сразу несколько гусениц, используйте огнемет. Легче всего их обнаружить в небольших помещениях — огнемет вам в помощь.

Боевые гусеницы. Этот подвид более живуч и двигается намного быстрее. Никаким ядом они не плюются, зато имеют большое стальное лезвие, которым и атакуют врагов. Нападают чаще всего группами. Если они подошли (точнее — подползли) слишком близко, используйте огнемет, если они еще далеко — попробуйте разобраться с ними при помощи ракетницы, автомата или гранатомета.

Манкубы. Этот вид неприятелей очень напоминает манкубов из Doom. Довольно сильные монстры, вместо рук — плазменные пушки. Лучшее оружие против них — пулемет, огнемет или ракетница. Если их несколько, используйте гранатомет: парочка гранат может их утихомирить. Может, это звучит немного банально, но старайтесь не попадать под их огонь, все здоровье растеряете за пару мгновений.

Пауки-воины. Большие пауки, вооруженные плазменными пушками. Встречаются во второй половине игры. Лучшее оружие против них — огнемет, ракетница или пулемет.

Боссы. Это обычно большие и сильные монстры. Боссов в игре несколько, и встречаются они, как правило, в конце уровня. Во время

➡ Встреча с Бакстером — Джейн и Тайлеру предстоит новое задание.

В пистолете восемь патронов, а здоровья еще меньше. Надеюсь, в соседних комнатах можно найти что-нибудь полезное...

сражения с боссом в верхней части экрана отображается индикатор его здоровья. После нанесения повреждения индикатор становится меньше, и когда показатель здоровья врага достигнет критической отметки, он умирает. Более подробную тактику сражения с боссами читайте в прохождении.

ПРОХОЖДЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1: INTRODUCTION

Первый уровень носит обучающий характер — здесь вам предстоит освоиться с управлением, научиться пользоваться оружием, открывать двери и использовать предметы.

После просмотра вступительного видео, в котором вы ознакомитесь с историей Ганимеда, управление передается вам. Свет погас, кажется, какие-то неполадки с электричеством. Пообщайтесь с боссом по телефону — придется ехать к генератору. Прочитайте сообщение на компьютере напротив и выходите из гаража. В сопровождении двух коллег отправляемся в путь. По прибытии ваши знакомые пойдут в комнату управления, а вы следуйте к генератору. Обратите внимание на красные панели на некоторых генераторах — их нужно починить. Подойдите к ближайшему и нажмите E — через некоторое время генератор будет исправлен. Таким же способом восстановите все остальные генераторы.

Следуйте по дорожке в здание. Пройдите через холл в комнату с компьютерами и прочитайте послание. Выходите через противоположную дверь и следуйте в дверь с надписью Offices. В туалете слева ничего интересного нет, шагайте по коридору и сворачивайте за угол. В коридоре слева есть две комнаты — первая просто так, а во второй прочтите сообщение на компьютере.

Следуйте в дверь в конце коридора — здесь мистер Тайлер заметит, что на базе творится что-то неладное. Дверь за вами закроется, и вы услышите какие-то странные звуки. Осмотрите пятна крови на полу и шагайте дальше. Преодолев пару коридоров, вы окажетесь в комнате охраны. Взгляните на все три монитора — вроде все спокойно. Возвращайтесь в коридор и шагайте вперед. Идите в дверь с надписью Reactor Core. В помещении с реактором прочтите PDA — в сообщении говорится о странных звуках, которые слышали работающие здесь люди. Идите в дверь слева. В следующем помещении почините сломанный терминал (крайний слева), после чего вы увидите, как странное существо погналось за человеком в соседнем коридоре. Вернитесь к реактору, где увидите первых врагов — больших пауков. Покиньте помещение через противоположную дверь, в коридоре следуйте в дверь, которая ранее была закрыта. Идите по следующему коридору к двери с надписью Exit.

Шагайте по дорожке, в следующей комнате обнаружите аптечку — если вам досталось от врагов у реактора, то подлечитесь. Также здесь вы найдете пистолет — вот и ваше первое оружие. Пройдите через освещенную комнату в темный коридор — приготовьтесь к первому бою. Бегите по коридору, попутно отстреливаясь от неприятелей. Следуйте по дорожке, пока не доберетесь до машины.

УРОВЕНЬ 2: THE WATER TREATMENT FACILITY

Капрал Джейн Арвин находится на водной станции, наполненной чужаками. Когда вы прибудете к месту назначения, поговорите с Джейн по рации: вам нужно найти карточку доступа на водную станцию. Войдите в здание и обратите внимание на нескольких пауков в комнате охраны. Идите по левому коридору, через дверь попадете в следующий коридор. В комнате слева заберите ключ-карту и разберитесь с пауками в комнате напротив.

ЭТО ВАЖНО: здесь геройствовать не нужно — пауков в комнате хватает, а пистолет у вас всего один, и мощность его оставляет желать лучшего. Откройте дверь в комнату охраны и бегите от нее, можно в комнату напротив. Расстреляйте пару пауков, которые вас заметили, затем еще раз повторите операцию до полного уничтожения всех неприятелей в комнате.

Следуйте по коридору. В туалете слева нет ничего интересного. Расправьтесь с пауками в темной комнате и заберите аптечку в углу. Выходите в дверь и следуйте по дорожке к водной станции. На полпути вас побеспокоит пара паучков, которые выползут из вентиляционной шахты. Еще несколько пауков вас будут ждать у входа на станцию. Один из паучат выронит детали для усовершенствования оружия. В проходной прочитайте PDA и следуйте в коридор. В комнате управления вы повстречаете еще нескольких неприятелей. Когда с ними будет покончено, прочтите записи начальника охраны и включите терминал. В углу есть аптечка — подлечитесь, если нужно, и выходите в коридор. Заберите автомат и патроны и следуйте через большое помещение с водой в коридор. Когда будете проходить через водохранилище, обратите внимание на врага внизу. Если хотите, можете испытать на нем мощность нового оружия.

В комнате слева притаилось несколько пауков. Покажите этим представителям чужеродной фауны, где собираются раки при низких температурах, и осмотритесь. Заберите аптечку и прочитайте сообщение на компьютере. В соседней комнате вы найдете оружие и патроны. Вернитесь в коридор и следуйте в комнату со шкафчиками. Идите в лифт и нажмите E, чтобы его запустить, — спускаемся на нижний уровень.

После сценки разберитесь с несколькими врагами и соберите патроны и аптечки. Еще несколько патронов лежат в шкафчике в коридоре. В помещении с водой следуйте влево (двери напротив закрыты), попутно отстреливаясь от чужаков. В левом углу найдете патроны для автомата, также прочтите заметку на компьютере. Оказывается, местные рабочие видели огромное существо, которое, возможно, обитает под водохранилищем.

Если прогуляетесь до противоположной стороны, найдете аптечку в шкафу. В следующей комнате вас встретят несколько пауков. Когда с ними будет покончено, обыщите маленькую комнатку слева — найдете здесь кучу патронов, правда, вас немного побеспокоят пауки из вентиляции.

Выходите из комнаты и идите прямо. По узкому коридору вы доберетесь до другой комнаты. Убейте врагов и следуйте в помещение с шестью емкостями с водой. Уничтожьте врагов и осмотрите первую емкость слева. Здесь есть дробовик — только до него нужно добраться. Осмотрите

ПЕРСОНАЖИ

Уэсли Тайлер (Wesley Tyler) — механик, работает в одной из колоний на планете Ганимед. Именно за него вам предстоит играть на протяжении всех одиннадцати уровней.

Мистер Уоллес (Mr. Wallace) — работодатель Тайлера. Начальник ремонтной базы, очень жесткий и заносчивый человек. Хотя на самом деле Уоллес обычный «папенькин сыночек»: он родился в семье офицера и благодаря связям отца очень быстро добился успехов по службе.

Джейн Арвин (Jane Arwyn) была единственным ребенком в семье. После окончания школы она выбрала карьеру военного. Друзья и родственники считали, что у Джейн ничего не получится, однако девушка вопреки всему добилась успехов. В настоящее время мисс Арвин в звании капрала несет службу на Ганимеде.

Дэн Бакстер (Dan Baxter) — прирожденный лидер. Очень жесткий и волевой человек. Перед инцидентом он провел четыре года на Ганимеде, участвовал в секретных военных разработках.

Гарольд Уэйс (Harold Weiss) — главный ученый в исследовательском комплексе. По его мнению, эта должность открывает большие горизонты в карьере. Очень любит свою работу.

Роджер Смит (Roger Smith) — еще один военный. Еще с детства Роджер хотел служить в армии. Очень быстро добился успехов по службе и сделал блестящую военную карьеру.

О РАЗРАБОТЧИКАХ

Компания Frozenbyte (www.frozenbyte.com) была образована в 2001 году в городе Хельсинки (Финляндия). В настоящее время в компании работает около двадцати человек — это настоящие профессионалы, которые любят и хотят делать настоящие интересные игры.

Shadowgrounds — первый коммерческий проект от Frozenbyte. Игра вышла на территории Германии и Финляндии еще в ноябре 2005 года и получила лестные отзывы у игроков и прессы. В апреле Shadowgrounds появилась в продаже на территории США и Европы, в мае игра стала распространяться через систему Steam от Valve Software. Выход русской версии игры запланирован на лето. Права на издание Shadowgrounds на территории СНГ принадлежат компании «Вектор-Вега» (www.vectorvega.com).

Мистер Смит дает новый приказ.

насос у стены и почините его. Нажмите терминал, чтобы слить воду, и заберите дробовик.

ЭТО ВАЖНО: когда преодолеете половину помещения, на вас неожиданно нападет несколько чужаков. Лучше всего бегите назад, отстреливаясь от врагов. Главное тут — не теряться и не давать загнать себя в угол. Несколько точных выстрелов из дробовика или автомата, и от неприятелей останутся только воспоминания.

Следуйте в дверь с желтыми лампочками. Добравшись до комнаты управления, активируйте терминал и прочтите сообщение на компьютере. Следуйте в дверь, которая теперь открыта.

В помещении разберитесь с врагами и заберите детали для оружия. Шагайте вперед и в следующей комнате встретите капрала и доктора. Выходите обратно и приготовьтесь к самой настоящей бойне. Уничтожайте многочисленных врагов и двигайтесь к выходу. В коридорчике сворачивайте влево и следуйте в дверь. В помещении разберитесь с кучей неприятелей, бегающих в пределах досягаемости, и следуйте по коридорчику. В большом помещении обыщите шкаф справа — здесь вы найдете немного патронов. Тут вас опять побеспокоят враги. Идите по узкому коридору и следуйте в комнату слева. После того как расправитесь с неприятелями, заберите патроны и детали для оружия. Здесь же есть аптечка. Выходите в коридор, пройдите чуть далее, и вы окажетесь в маленькой комнатке. Пока Джейн возится с пультом, вам нужно задержать многочисленных врагов. В кладовке слева есть патроны и аптечки, которые вам совсем не помешают.

ЭТО ВАЖНО: этот бой сложный. Комната совсем маленькая, а врагов на вашу голову свалится целая орава. Причем вся эта компания не прочь подзакусить вашей печенкой на завтрак. Тактика здесь, в общем, одна: бегаем, стреляем и стараемся не подпускать неприятелей к себе. Рано или поздно это кончится, и вы попадете в следующее помещение.

Оказавшись в следующем коридоре, расстреляйте целую кучу врагов и двигайтесь дальше. Будьте предельно осторожны — неприятелей здесь море, а патронов может быть маловато. Если наблюдается такой дефицит, можете вернуться в комнаты, где уже побывали, и осмотреть их на предмет наличия патронов и аптечек.

Здесь же появятся новые враги — ядовитые гусеницы. Стреляйте по ним и продвигайтесь дальше. У трупа найдете немного патронов — хоть что-то. Но самое интересное только начинается.

Двигайтесь вперед, чуть далее найдете автомат и патроны, правда, там же сидит несколько пауков. Разберитесь с ними и двигайтесь дальше. Следующая секция отделена грудой ящиков. Постарайтесь выманивать чужаков по одному и убивайте их. Наберите патронов и оружия и подлечитесь — впереди встреча с первым боссом.

Босс

Тактика сражения проста — бегайте и старайтесь, чтобы в вас попало как можно меньше слизи, которой плюются гусеницы и босс. Сами в это время расстреливайте чужака из автомата, не жалея патронов. Старайтесь подойти к нему как можно ближе, но остерегайтесь зеленой гадости. Нескольких автоматных обойм с близкого расстояния неприятелю будет достаточно. Конечно, некоторую проблему создают личинки, но старайтесь по возможности игнорировать их. Если уж подберутся слишком близко, и их не щадите. На двух стенах (слева и справа) висят аптечки. Если будет возможность, подбегите и подлечитесь.

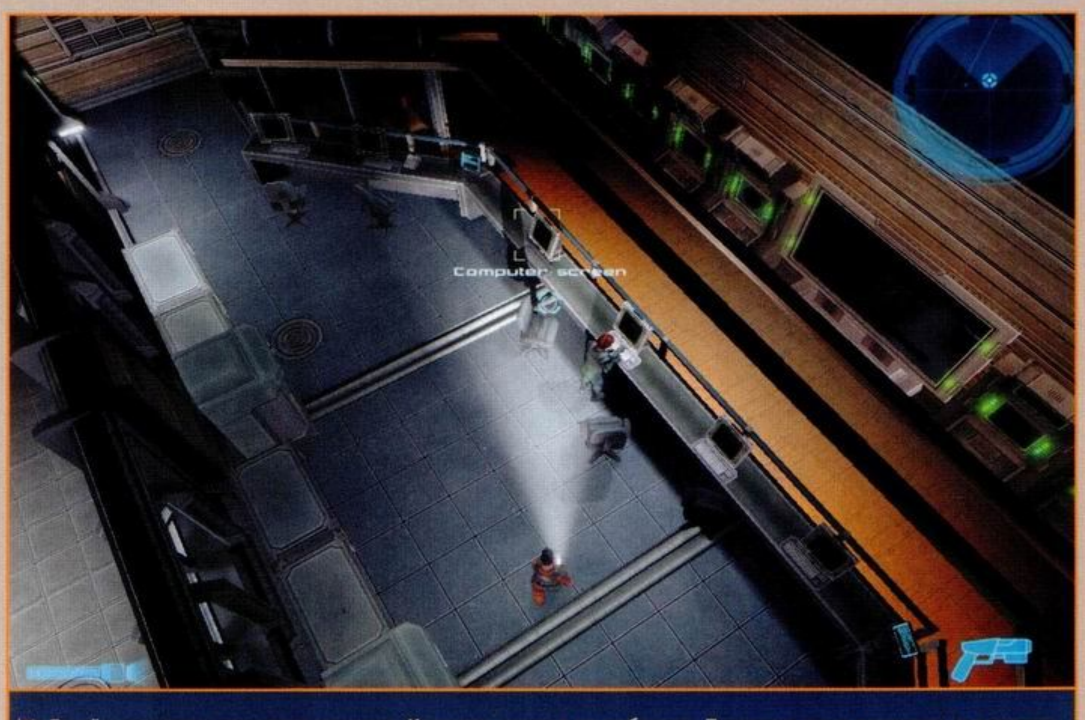
Когда индикатор в верхней части экрана достигнет критической точки, босс умрет, а Джейн, Уэсли и Уэйс покинут водную станцию.

УРОВЕНЬ 3: WEATHER STATION 5

Погодная станция атакована чужаками. Уэсли вместе с капралом Джейн и доктором отправляются туда. После видеосценки вы окажетесь внутри станции. Чтобы добраться до комнаты управления, следуйте по левому коридору, а затем за Джейн. После беседы с Бакстером наберите оружия и патронов в комнате поблизости и вернитесь к вашим друзьям. Теперь настало время помочь в обороне станции. Следуйте обратно к воротам (место начала уровня, попутно обыщите пару соседних комнат и заберите патроны) и приготовьтесь к серьезному поединку.

Следуйте к южным воротам и приготовьтесь отразить атаку противника. Здесь повстречаетесь с манкубами. Будьте осторожны — эти ребята вооружены и очень опасны. Потом таким же образом нужно уничтожить врагов у северных и восточных ворот. Когда расправитесь с неприятелями, возвращайтесь в командную комнату.

Ожидается еще более мощная атака чужаков, и вам нужно ее выдержать. Используйте автоматичес-



Джейн пытается запустить спутник. Кажется, ничего не работает. Придется идти включать генератор.

Если вы встретили «стаю товарищей» и они вас не видят, используйте гранатомет. Не забудьте потом собрать то, что от них останется.

Несмотря на внушительные размеры, этот враг не доставил мне особого беспокойства. Понадобилось лишь нажать пару кнопок, чтобы умертвить его, слив воду.

кие пулеметы, чтобы уничтожить неприятеля. Выдержав несколько атак, возвращайтесь к командиру.

Следующее задание — встретить группу рабочих, которые просили о помощи. Тайлера спустят на подъемнике вниз. Следуйте влево, попутно отстреливаясь от множества паучат. Для начала вам нужно открыть ворота. Идите в комнату и активируйте терминал. Здесь же вы найдете несколько аптечек.

Выходите из комнаты и следуйте к южным воротам (смотрите карту). Ступайте по дорожке, попутно отстреливаясь от врагов. Доберитесь до следующих ворот, откройте их и во дворе сворачивайте вправо. Идите по дорожке, обороняясь от уже порядком поднадоевших враждебных существ, пока не доберетесь до следующих ворот. Здесь вам предстоит еще один нелегкий бой. Теперь следуем по дорожке и крошим в винегрет чужаков, посмевших встать на вашем пути. Чуть далее вы отыщите боеприпасы и аптечку. Все забирайте, пригодится в личной жизни.

Рано или поздно вы доберетесь до машины. Здесь уже вовсю хозяйствуют чужаки. Сравняйте их с землей, затем Уэсли сядет в машину и в компании Джейн покинет погодную станцию.

УРОВЕНЬ 4: THE COMMUNICATIONS CENTER

Уэсли и Джейн прибывают в центр связи. Их цель — послать сообщение о бедствии. Во вступительном видео вы увидите одного из чужаков, наблюдающих за нашими героями. Следуйте за Джейн в комнату управления: сначала прямо, потом направо. Новости не очень хорошие — генератор отключен, и ей не послать сигнал на спутник. Придется вам прогуляться до генератора. Прочтите сообщение на компьютере и обыщите соседние комнаты — в них вы найдете еще несколько полезных файлов.

Следуйте к выходу и идите по дорожке к генератору. По пути вас побеспокоят несколько чужаков. Пройдите в комнату и включите терминал. Теперь вам нужно проверить главный радар — кажется, на нем какие-то неполадки. Выходите из комнаты, обойдите постройку справа и ступайте по дорожке, освещенной фонарями. По пути вас побеспокоит несколько чужаков. Когда вы доберетесь до первой «тарелки», на Уэсли нападает несколько неприятелей. Когда ребята отправятся на небеса, следуйте по дорожке налево. Чуть далее найдете автомат: забираем, думаю, еще пригодится. Уничтожьте нескольких чужаков и пройдите в здание.

Следуйте по правому коридору и в комнате с терминалом разберитесь с несколькими врагами. Запустите радар, включив терминал. Кажется, из-за непогоды радар пришел в негодность. Следуйте в центральную часть здания (остерегайтесь манкуба) и поднимайтесь на лифте на крышу. Здесь вам нужно починить оборудование, чтобы радар снова заработал. Как только Уэсли поднимется на крышу, его побеспокоят чужаки. Восстановите все и смывайтесь с крыши как можно быстрее.

ЭТО ВАЖНО: когда будете чинить радар, чужаков набежит великое множество. Воевать с ними дело бесполезное: пробейтесь к сломанному оборудованию и ремонтируйте его, нажав E. Чужаки в это время обступят вас плотной стаей, но вреда здоровью не принесут. Когда почините, быстро перебегайте к другому щитку, стараясь не подпускать этих враждебных представителей фауны к себе. Снова ремонтируем и таким же образом перемещаемся к следующему щитку. Как только радар будет восстановлен, придет в неисправность лифт. Вам нужно немного подождать, пока Джейн его починит. Отстреливайтесь от врагов с помощью автомата или дробовика, затем прыгайте в лифт и спускайтесь вниз.

Уэсли связывается с Джейн, и она просит его вернуться в центр связи. Осмотрите комнаты (в каких не были) и выходите наружу. Вы вновь увидите, что за Тайлером следят. Следуйте прямо, чтобы кратчайшим путем добраться до центра связи. Обыщите пару построек по пути — найдете там оружие и боеприпасы. Вернитесь в центр и пообщайтесь с Джейн — вам нужно добраться до военной базы и привести доктора Трэвора. Вернитесь к радару кратким путем и исследуйте ландшафт поблизости. Чуть дальше увидите горящие обломки — в их сторону и направляйтесь. Следуйте по дорожке. Чуть дальше вы увидите горящую машину, у нее найдете автомат и аптечку. Здесь вы впервые увидите пауков-воинов. Шагайте вперед и на развилке идите вправо. На следующей развилке (у горящей машины) опять идем вправо. У входа на базу вас ждет еще несколько неприятелей. По возможности старайтесь игнорировать их и следуйте в ворота.

В помещении осмотритесь и соберите патроны и аптечки. Прочтите записку и приготовьтесь к бою. Неожиданно погаснет свет, и из помещения справа вылезет манкуб. Когда разберетесь с ним, пройдите в комнату (дверь наш инопланетный друг уже открыл: как говорится, сила есть — ума не надо). Заберите аптечку и боеприпасы и возвращайтесь в холл. Уничтожьте остальных манкубов — можете выстрелить в ближайшего врага и заманить в комнату, либо укрывайтесь за ящиками и отстреливайте их по одному. Когда Джейн восстановит энергоснабжение, обыщите комнаты, а затем следуйте в дверь слева перед закрытыми воротами. Осмотрите комнату напротив и двигайтесь по коридору. В конце коридора вы найдете сумку с боеприпасами, затем идите в дверь справа, расстреляйте манкуба и спускайтесь на лифте.

Уничтожьте чужаков и обыщите комнаты слева и справа. В комнате слева есть патроны, в комнате справа найдете аптечки.

Идите вперед через большое круглое помещение. Обыскиваем ближайшие комнаты — здесь разживетесь аптечками и боеприпасами. Следуйте в противоположный коридор и спускайтесь по лестнице вниз.

Доктор мертв, о чем Тайлер и сообщит Джейн. Обыщите комнаты слева и справа — вы найдете здесь оружие и аптечки. Выходите в круглое помещение и следуйте вправо. Чуть дальше баррикады ящиков вы обнаружите дверь. В компьютерной комнате вас побеспокоит парочка манкубов. Когда с врагами

ГАНИМЕД

Практически все события игры (за исключением двух последних уровней) происходят на Ганимеде, спутнике Юпитера. Ганимед был открыт Галилео Галилеем в 1610 году. Галилео назвал его «Третьим спутником Юпитера». Название «Ганимед» было предложено немецким астроном Симоном Мариусом, но планета долгое время называлась «Третьим спутником Юпитера», и только с середины прошлого столетия название «Ганимед» вошло в употребление.

Планета состоит в основном из горных пород и льда, атмосфера практически отсутствует. Температура поверхности —165° C.

будет покончено, следуйте в комнату с главным компьютером. Здесь вас поджидает робот-охранник с двумя пулеметами наперевес. Расправиться ним не очень сложно: огнемет, автомат и дробовик — залог вашей победы. Стреляйте по нему и постоянно двигайтесь. В качестве укрытий используйте ящики. Когда с неприятелем будет покончено, пройдите к терминалу в углу и включите его. Теперь Джейн может послать сигнал о бедствии. И помощь не заставит себя долго ждать — на Ганимед прибывает военный корабль под управлением Роджера Смита.

УРОВЕНЬ 5: CENTRUM

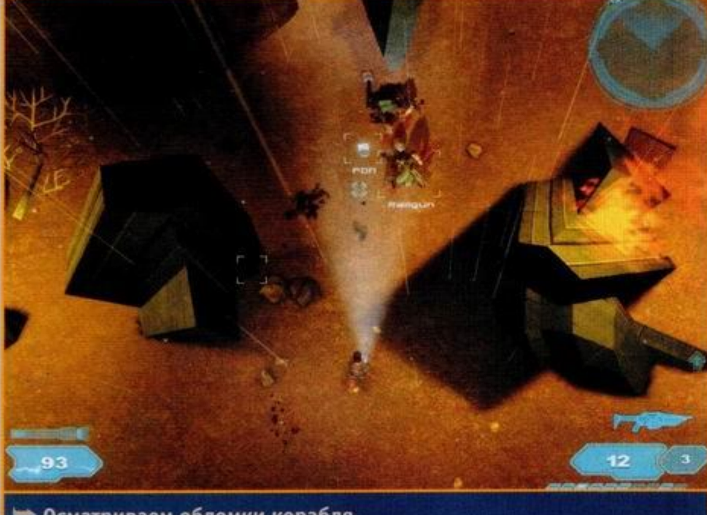
Теперь Тайлер и его друзья прибывают в колонию New Atlantis — отсюда поступили сигналы бедствия, и, возможно, здесь еще кто-то остался в живых. После разговора соберите боеприпасы (не забываем взять ракетницу) и выходите из зала через единственную дверь. В комнате изучите сообщения на компьютерах и двигайтесь по коридору, попутно отстреливаясь от врагов. Пройдя две комнаты, вы окажетесь в помещении с терминалом. Возьмите аптечку и соберите патроны. Включите терминал и приготовьтесь к серьезной схватке — неприятелей много, и победить их будет сложно. Когда от врагов останутся только воспоминания, заходите в большое помещение. Похоже, это что-то вроде дискотеки. Здесь вам придется расправиться еще с несколькими чужаками. Затем следуйте на сцену, оттуда возможно пройти в соседнее помещение.

Идите по коридору вправо. В следующей комнате гуляет с десяток неприятелей. Откройте дверь и выстрелите в ближайшего, потом вас заметят другие враги. Бегите обратно и отстреливайтесь, стараясь не подпускать этих ребят близко к себе. Когда с врагами будет покончено, вернитесь в помещение и следуйте в комнату слева. Поговорите с сержантом и заберите огнемет. Вам нужно помочь выжившим людям и доставить их в безопасное место.

Следуйте по коридору, чуть далее справа есть комната. Прочтите сообщение на компьютере и заберите аптечку и патроны. Шагаем дальше, попутно отстреливаясь от врагов, лезущих в окна. Когда доберетесь до поворота вправо, первым делом исследуйте комнату отдыха (у двери надпись на полу E3) — здесь можно разжиться аптечкой и боеприпасами. Правда, в комнате обитают несколько чужаков, но, думаю, особых хлопот они вам не доставят.

Следуйте дальше. В комнате E4 найдете патроны для автомата. Здесь же можно посмотреть программу местного телевидения. Выходите в коридор и идите вперед. В следующей комнате отдыха найдете двух человек. Они отправятся к сержанту, а вы следуйте дальше.

Коридор заставлен ящиками. Разбейте окно слева и выходите во двор, через второе окно можно пройти в коридор. Уничтожьте кучу чужаков и следуйте по коридору. В комнате E6 вы найдете аптечку и пару чужаков, в комнате S-04 повстречаете еще одного человека. Он поблагодарит вас за спасение и удалится. Шагайте по коридору влево. Добравшись до тупика, обыщите комнату справа — здесь гранатомет и патроны к нему. Вернитесь в коридор и выходите во двор. Здесь приготовьтесь к серьезной схватке. Уничтожив неприятелей, пройдите в коридор. Дойдите до перекрестка и идите в дверь. Во дворе встретите сержанта. Поговорите с ним, теперь нужно предупредить военных об эвакуации. Вам нужно сообщить об этом трем отрядам. Отряд «Альфа» находится недалеко — следуйте вправо и в дверь. Поговорите с военными. Теперь нужно найти отряд «Браво». Идите по правому коридору, здесь вас побеспокоит пара врагов. Следуйте по коридору вперед — кучу ящиков можно обойти через двор, или расстреляйте их, если много патронов. Шагайте дальше и на развилке идите вправо — вот и команда «Браво». Пообщайтесь с ними. Теперь нужно найти отряд «Чарли». Обойдите душевую и следуйте дальше. Обходите баррикаду через двор или расстреляйте ее. Здесь вас побеспокоит целая куча неприятелей. Когда с ними будет покончено, шагайте вперед и вправо. Чуть дальше встретите третий отряд военных. Теперь возвращайтесь к сержанту: пройдите пару коридоров и выходите во двор. Здесь вас ждет последнее задание — нужно оборонять посадочную площадку от чужаков.



➡ Осматриваем обломки корабля.

■ ЭТО ВАЖНО бой очень трудный даже на легком уровне сложности. Чтобы победить, уворачивайтесь от выстрелов неприятелей и стреляйте. Используйте гранатомет и огнемет: об автомате, дробовике и пистолете забудьте сразу — здесь они вам не помогут, и вы умрете, не успев потратить обойму. Не исключаю, что потеряете здесь пару «воскрешений».

Рано или поздно прилетит корабль, и люди покинут это место.

УРОВЕНЬ 6: NEW ATLANTIS RESEARCH CENTER

Теперь Тайлер с друзьями направляется в исследовательский центр — здесь тоже могли остаться люди. Войдите в здание и разберитесь с несколькими неприятелями. Затем следуйте в комнату в центре — все военные погибли, о чем Тайлер сообщит сержанту. Кажется, Джейн нужна ваша помощь — все необходимые инструкции вы получите позже. Возьмите боеприпасы и обыщите все ближайшие комнаты — D1, D2, D3 и D4, найдете в них много полезного.

Выходите из издания и двигайтесь вправо и за угол. Входим в помещение и готовимся отразить атаку чужаков.

➡ Ученому не повезло. Жаль...

На корабле чужаков. Телепорт в центре ведет к финальному боссу.

ЭТО ВАЖНО: неприятелей в комнате напротив можно попытаться уложить с помощью одной гранаты, тем более, что все они собрались у трупа в центре. Подойдите к двери, откройте ее и дайте по ним хороший залп. Один выстрел, и все мертвы. Вам лишь останется собрать боеприпасы в комнате и продолжить свое путешествие.

Можете исследовать коридор слева — найдете там боеприпасы и здоровье. Но и враги тоже не заставят себя долго ждать. Вернитесь к входу и идите в другую сторону — так вы доберетесь до столовой. Здесь вас встретит несколько гусениц-призраков. Обыщите соседние комнаты, там есть аптечки и патроны. Выходите из кухни в следующую дверь — здесь вас побеспокоит еще парочка невидимых гусениц. Просто отойдите к стене и выстрелите из гранатомета в центр комнаты.

Теперь идите дальше к выходу. Тайлер свяжется с Джейн — вам нужно найти дорогу к исследовательской станции. Выходите из здания и следуйте через мост. Во дворе вас встретит несколько чужаков и пауков с лазерами. Можете принять бой, но лучше разберитесь с пауками с помощью гранат и бегите вперед к исследовательской лаборатории. В домике слева лежит пара аптечек. Также там есть патроны для пулемета.

Следуйте по дорожке вперед, и вы доберетесь до лаборатории. Уэсли свяжется с Джейн — вам нужно найти ключ-карту. Идите вперед, затем в следующее помещение слева. Прочтите PDA и следуйте дальше. В следующем помещении вас побеспокоит несколько ядовитых гусениц-призраков. Идем вперед: в небольшой комнатке с ящиками есть еще пара гусениц. В коридоре вас поджидает несколько вооруженных монстров. Когда уничтожите их, следуйте влево.

Позже с Уэсли свяжется доктор Уэйс. Что ж, придется выручать светило науки. Идите вперед — в помещение слева вам пока не попасть, в комнате справа можно разжиться боеприпасами и аптечками. Приоткройте дверь и выстрелите в кучу чужаков. Из другой части комнаты прибежит еще с десяток неприятелей — угостите их гранатой и обыщите здесь все.

Вернитесь в коридор и чуть далее следуйте в дверь справа с надписью Greenhouse Lab. В маленьком помещении с бочками активируйте терминал в углу, и когда отравляющий газ убьет чужаков, пройдите через оранжерею в комнатку — найдете там 100 патронов для пулемета. Вернитесь обратно и следуйте в другую дверь.

Также можете обыскать соседние оранжереи — в комнатах за ними найдете много полезного. В оранжерее G4 вы найдете карту рядом с трупом, после чего Уэсли вновь свяжется с Джейн. Выходите из оранжереи и следуйте к вашим друзьям — пройдя пару комнат, выходите в маленький дворик и следуйте в дверь напротив. Пообщайтесь со всеми и следуйте через соседнюю дверь в коридор.

Шагайте влево, за угол, а затем направляйтесь в помещение справа, за стеклом. В соседнем помещении вас будут ждать несколько гусениц-призраков. Когда разберетесь с врагами, соберите боеприпасы и аптечки и выходите в коридор. Следуйте вправо, а затем в дверь с левой стороны. Пообщайтесь с доктором Уэйсом — теперь отправляемся к месту крушения космического корабля. Возможно, кто-то остался в живых.

УРОВЕНЬ 7: THE PREVECTUS

Когда летательный аппарат приземлится, Уэсли перекинется парой слов с Джейн и Бакстером и отправится осматривать обломки. Шагайте вперед, чуть далее вас побеспокоят несколько неприятелей. Потом с вами свяжется Джейн — продолжаем исследовать место кружения. Идите вперед, а затем влево. Когда доберетесь до большого обломка, поговорите с Джейн и Уэйсом по рации. Теперь нужно найти сигнальную ракету, недалеко от нее должен быть вход на корабль.

Следуем вперед, ориентируясь на радар. Большой обломок чуть далее можно обойти справа. За ним вас ждет несколько врагов, также среди обломков вы найдете боеприпасы и аптечку. Обходите скалу справа и поднимайтесь по дорожке. Здесь вас ждет целая куча неприятелей, так что скучать не придется. Используйте против них гранатомет, пулемет или автомат. В качестве укрытий используйте большие камни.

Добравшись до места назначения, переговорите с Уэйсом и Джейн и двигайтесь вперед. Следуйте по дорожке, придерживаясь сигнальных ракет, и вы найдете корабль. Отбейтесь от чужаков и, когда окажетесь в коридоре, свяжитесь с Джейн. Вам нужно добраться до нее и доктора. Шагайте по коридору и сверните направо. Кажется, здесь все завалено обломками, и путь закрыт. Вернитесь в главный коридор.

С вами вновь свяжутся Джейн и Уэйс. На этот раз в течение трех минут нужно нейтрализовать реактор, иначе все здесь взлетит на воздух. Работа сложная, но Тайлер уже привык к трудностям. Идем в двери напротив и через комнату в коридор. Ориентируйтесь по точке на радаре. Бегите вперед, игнорируя неприятелей. Активируйте терминал и следуйте в комнату с тремя реакторами.

Здесь будет сложно, поскольку чужаков поблизости бегает тьма тьмущая. Выстрелите в гущу врагов гранатой и поочередно активируйте три реактора. Затем активируйте терминал на возвышении перед реакторами, чтобы включить систему охлаждения. После общения с Джейн спускайтесь по лестнице на нижний уровень. Следуйте в коридор и в дверь справа.

В следующем помещении направляйтесь в первую дверь слева. Через комнату попадете в большое помещение, заставленное контейнерами. Следуйте вперед, попутно отбиваясь от врагов. Шагайте вправо, между контейнерами. Чуть далее будет небольшой проход между контейнерами, по которому вы доберетесь до выхода. Шагаем вперед и поднимаемся по лестнице.

Темные пещеры, по которым гуляет множество недружелюбных существ, таят массу опасностей. Этот вояка попался.

Вам нужно встретить Джейн и доктора Уэйса. Добраться до них можно по левому или правому коридорам. Лучше бегите по правому, он короче. Отбивайтесь от неприятелей, которые здесь буквально лезут отовсюду. Идите к выходу и поговорите с Джейн и доктором. Теперь идем к лифту. Отбивайтесь от врагов, затем, когда будет можно ехать, садитесь в лифт и уезжайте отсюда как можно быстрее.

Последнее задание — добраться до комнаты управления. Здесь, в общем, ничего сложного нет. Идите по любому из коридоров, попутно отбиваясь от врагов. Чтобы попасть в комнату, расстреляйте ящики из пистолета. Здесь Уэсли, Джейн и доктор встретятся с Бакстером. Похоже, что здесь никого нет, и пора отсюда убираться подобру-поздорову.

УРОВЕНЬ 8: THE MINES

Вам предстоит исследовать еще одну колонию. Оттуда поступили сигналы, и возможно, там есть люди, которые остались в живых. Когда команда прибывает к месту назначения, Тайлер спускается вниз на подъемнике. Следуйте в правую дверь и идите по коридору. Шагайте вперед и направляйтесь в третий проход слева — все остальные закончатся тупиком.

Соберите боеприпасы у трупа и бегите вперед. В следующем помещении нужно активировать два терминала, чтобы слить воду, иначе большой монстр не пустит вас дальше. Вначале бежим вправо, вдоль берега. Включите первый терминал и возвращайтесь к мосту. Включите второй терминал и вода уйдет. Теперь можно спокойно перейти через мост. Кучу насекомых и чужаков, которые вас побеспокоят, угостите хорошим залпом из огнемета. Через несколько секунд вам останется лишь собрать запчасти для оружия.

Перейдите через мост и следуйте вперед, попутно отстреливаясь от пауков. Поговорите с Бакстером — вам необходимо активировать три бомбы, чтобы взорвать все здесь. Следуем вперед, к воротам.

Здесь вас опять побеспокоят чужаки. Вам нужно открыть ворота — для этого необходимо починить замок. Используйте огнемет, чтобы уничтожить врагов, и пока не набежало еще, ремонтируйте ворота. Как только почините ворота, следуйте вперед. В следующем помещении идем прямо и направо. Активируйте первую бомбу и следуйте дальше.

Шагайте вперед, сворачивайте направо, потом налево. В коридорчике возьмите аптечки и разберитесь с несколькими чужаками. Далее поворачиваем влево и идем по коридору. Следуйте по правому проходу. В следующем коридоре вновь идем вправо — так вы доберетесь до большой пещеры. Бомба находится на другой стороне — туда можно попасть только с помощью конвейера. Следуйте вправо и соедините два провода. Используйте огнемет против чужаков. Включите терминал и перепраляйтесь на другую сторону. Подлечитесь и активируйте вторую бомбу.

Доктор Уэйс восхищается технологией пришельцев. Корабль действительно изнутри выглядит впечатляюще.

Следуйте по коридору, затем во второй проход слева (первый завален камнями). В следующем коридоре вновь идем вправо. Шагайте вперед и на следующих двух развилках сворачивайте влево — так вы доберетесь до третьей бомбы. Здесь на вас опять нападет куча чужаков. Используйте против них огнемет (если осталось горючее), пулемет или автомат.

Активируйте бомбу, затем следуйте на склад поблизости. На полках у правой стены вы найдете канистру с бензином. Соберите боеприпасы и следуйте в коридор. Идем влево по коридору (на сервер карты) — здесь вы обнаружите специальную машину, с помощью которой можно разбирать завалы. Садитесь в нее — едем к сержанту.

Когда доберетесь до нужного места, следуйте влево — вы обнаружите Бакстера, лежащего в луже собственной крови. А теперь приготовьтесь к встрече с очередным боссом.

Босс

Очень опасный противник. Тактика сражения, в общем, проста — быстро двигаемся и стреляем в неприятеля из того, что помощнее. Огнемет, пулемет, автомат — все, к чему есть патроны. Рано или поздно от мутанта останутся только лишь воспоминания. Затем наш герой покидает подземелья, а громадный взрыв сносит все на своем пути.

У чужаков очень развиты технологии. Человечество о таких телепортах может только мечтать.

УРОВЕНЬ 9: THE EMICRON RESEARCH BASE

Теперь вам предстоит проверить военную базу: здесь находится корабль чужаков, на котором можно улететь с планеты. Тайлер в сопровождении доктора Уэйса и Джейн спускается вниз. Следуем по коридору, чуть далее доктор попробует открыть двери. Вам нужно найти комнату управления ракетами.

Следуйте в дверь и пройдите две ракетные шахты, попутно отбиваясь от неприятелей. Добравшись до закрытой двери, попробуйте активировать терминал на стене справа. Кажется, ничего не получается. Затем Тайлер свяжется по рации с Уэйсом. Чтобы открыть двери, включите терминал и ждите, когда Уэйс попросит включить терминал еще раз. В следующем помещении разберитесь с врагами (в темной комнате найдете боеприпасы) и следуйте к комнате управления.

Теперь нужно добраться до корабля чужаков — на нем вы можете улететь с Ганимеда. В следующем помещении следуйте вправо. Через коридор вы попадете на склад, где патрулируют несколько манкубов с пулеметами наперевес. Когда с ними будет покончено, загляните в туалет поблизости — найдете там аптечку.

Ступайте в следующую дверь (проход слева заставлен ящиками), и вы окажетесь на складе. Бегите влево, игнорируя гусениц, и вперед. Так вы доберетесь до следующей двери. Следуйте по коридору, попутно отстреливаясь от уже порядком поднадоевших чужаков. Осматривайте комнаты поблизости, в них можно разжиться аптечками и патронами. В туалете также есть аптечка, правда, здесь же обитают несколько гусениц.

Шагайте вперед, на развилке сворачивайте вправо и передвигайтесь дальше, по возможности стараясь не вступать в перестрелки с неприятелями, — экономьте боеприпасы.

Добравшись до ангара с кораблем, осматриваемся. Поговорите с Уэйсом — вначале вам нужно подготовить корабль к взлету: установить программу и двигатель.

Используя терминалы у двери, поднимите корабль и разверните его носом к противоположной стене, затем используйте терминал у стены напротив, чтобы закрепить корабль. Теперь нужно установить программу.

Выходите в двери справа, в следующем коридоре идите в ближайшую дверь. Осмотритесь в следующем помещении, здесь есть несколько комнат с компьютерами. Нам нужна вторая с правой стороны. В середине коридора баррикада из ящиков — войдите в первую комнату, оттуда попадете во вторую. Включите терминал, чтобы загрузить программное обеспечение. Теперь нужно восстановить резервные данные — сделать это можно из серверной комнаты. Выходите в коридор и следуйте влево, потом через двери попадете в помещение с серверами. Включите терминал. Не работает. Джейн сообщит, что данные можно восстановить с помощью другого компьютера.

Возвращайтесь в коридор и следуйте в комнату А2. Разберитесь с неприятелем и загрузите программу, используя компьютер в комнате.

Ступайте в ангар и с помощью двух терминалов у двери опустите корабль вниз и разверните его влево. Выходите в правую дверь и сле-

Говорите, на корабль не ступала нога человека? А кто здесь сумку с патронами оставил?

дуйте в двери напротив с надписью mechanical lab. Активируйте терминал у стены слева. После того как двигатель будет установлен в корабль, возвращайтесь в ангар и следуйте в дверь слева от двух терминалов.

Пройдите пару коридоров, и вы попадете в главную лабораторию. Здесь заберите бомбу и тем же путем возвращайтесь к кораблю. Кажется, сработала система защиты. Вам предстоит расправиться с двумя роботами. Используйте гранатомет или ракетницу, а потом любое другое оружие, к которому есть патроны.

Когда от роботов останутся только горящие обломки, двери откроются, и вы сможете пройти в ангар. Теперь вся компания улетает на корабле, только в пути выясняется одно не очень приятное обстоятельство: эта посудина управляется автопилотом, и мы летим прямиком на главный корабль пришельцев.

УРОВЕНЬ 10: THE ALIEN MOTHERSHIP. PART 1

Итак, вы оказались на корабле пришельцев. Пройдите вперед и активируйте терминал. Доктор утверждает, что может взломать систему чужаков. После чего вся компания телепортируется в следующее помещение.

Осмотритесь и шагайте вперед, а затем влево — к следующему телепортеру. Заберите патроны и вновь используйте телепортер. В помещении пройдите к терминалу и включите его. Потом вам придется немного пострелять в чужаков, пока доктор восстанавливает систему. Через пару минут все будет готово, и Уэсли сможет вернуться через телепорт обратно. Продолжаем исследовать корабль. Идите к следующему телепорту — сначала вперед, а затем влево. Садитесь в телепорт и перенеситесь в следующее помещение.

Вы окажетесь на берегу рядом с большим водоемом. Идите вдоль берега (здесь вас немного побеспокоят чужаки), а затем в проход влево. Следуйте по коридору, а затем направо. Вы опять на берегу. Шагайте вперед, а затем в проход справа. Поджарьте врагов огнеметом и угостите на десерт ракетницей. Добравшись до помещения с сотами на полу, ступайте по коридору.

Здесь вас опять побеспокоят неприятели. Бегите вперед, и чуть далее Джейн предложит отключить энергию, чтобы пройти по переходу. Следуйте по коридору. Когда доберетесь до круглого помещения с сотами на полу, вам придется немного побегать и пострелять в чужаков. Ступайте по коридору и уничтожьте источник энергии. Теперь путь свободен. Возвращаемся обратно и следуем по желтому коридору. Оказавшись на берегу, следуйте дальше и направляйтесь в телепортер.

В этом помещении ничего особенно интересного нет — следуем вперед, а затем вправо к следующему телепортеру. Заберите аптечку и патроны, пригодятся в личной жизни.

Теперь вам нужно выключить четыре терминала. Шагайте вперед, чуть далее увидите целую кучу аптечек. Подлечитесь, если нужно, и следуйте вперед. Чуть далее находится первый терминал. Как только Уэсли захочет его включить, на него нападет целая куча неприятелей. Используйте все подручные средства, и победа будет за вами. Включите первый терминал и идите ко второму. Возвращайтесь к помещению с аптечками и идите проход слева от вас. Здесь опять активируем терминал и отбиваемся от гусениц.

Третий терминал находится в комнате с телепортером. Затем выходите из комнаты и на развилке следуйте влево. Включите четвертый терминал и возвращайтесь к телепортеру. Идите к вашим друзьям. Доктор хочет попасть в комнату за силовым полем, однако этого не сделать, пока работают генераторы. Уэсли должен отключить их.

Идите к телепорту поблизости и перенеситесь в помещение с генераторами. Шагайте вперед, а затем влево. Вы окажетесь в большом круглом зале. Теперь, используя оружие, выведите из строя источники энергии. Лучше всего это делать с помощью огнемета.

Когда все источники будут уничтожены, возвращайтесь к телепорту и перенеситесь к Джейн и доктору. Активируйте терминал, и защитное поле будет выключено. Следуйте в круглый зал. Здесь вам опять придется немного пострелять по чужакам. Впрочем, Уэсли (да и вам тоже) не привыкать. Через некоторое время вы сможете пройти дальше. Готовимся к финальной схватке. Она уже не за горами.

УРОВЕНЬ 11: THE ALIEN MOTHERSHIP. PART 2

Вы окажетесь в большом круглом помещении. Следуйте вперед — к следующему телепортеру. Еще один телепортер есть внизу, но путь к нему преграждает силовое поле.

В следующей локации нужно отключить четыре источника энергии, чтобы добраться до очередного телепортера. Выходите в круглый зал и следуйте в проход слева. Идите по коридорам, пока не доберетесь до источника энергии (не обращайте внимания на красные лучи). Уничтожьте его с помощью огнемета и приготовьтесь отразить атаку неприятелей. Возвращайтесь обратно тем же путем, попутно уничтожая врагов. Еще одна опасность — пулеметы, которые при вашем появлении открывают огонь на поражение. Можете вступить с ними в бой, но лучше бегите вперед — в главный зал. Теперь вам таким же образом нужно уничтожить еще три источника энергии. Как только с ними будет покончено, вы получите доступ в помещение с телепортером.

В следующем помещении вам нужно уничтожить главный источник энергии.

ЭТО ВАЖНО: обратите внимание на пол — здесь можно серьезно подпортить самочувствие. Здесь есть что-то вроде системы охлаждения. Если Уэсли стоит на области, которая охлаждается, то может потерять здоровье.

С помощью огнемета выведите из строя дополнительные источники, а затем сразу же основной. Делать это нужно как можно быстрее, иначе через несколько секунд дополнительные источники восстановятся и основной будет закрыт защитным полем. Когда основной источник будет уничтожен, возвращайтесь той же дорогой в телепортер.

Вы вернетесь в локацию, где отключали четыре источника питания. Здесь нам делать нечего — следуем к другому телепортеру и переносимся в первое помещение. По пути вас могут побеспокоить чужаки. Лучше всего игнорируйте их и бегите вперед — силы вам еще пригодятся.

Вы окажетесь в первом помещении, где начали уровень. Спускаемся вниз, к телепортеру в центре. Оказавшись в следующей локации, соберите боеприпасы и шагайте вперед. Впереди у нас Самый Главный Бой. И Босс.

Финальный босс

Вы окажетесь в круглом помещении. Осмотритесь. По стенкам расставлены пулеметы. Босс находится в центре. Используйте стеклянные щиты, чтобы укрыться от атак босса и огня пулеметов. Стреляйте в неприятеля из ракетницы или огнемета. Остерегайтесь его атак. Основных атак у босса всего две: разрушающая волна и смертельный луч. В первом случае отбегайте как можно дальше от центра, во втором придется быстро бежать вперед (используйте пробел). При атаках не забываем следить за пушками у стены — они тоже могут подпортить самочувствие Уэсли.

Сражение с боссом подразделяется на два этапа. Когда индикатор здоровья вашего главного врага достигнет критичной отметки, начнется вторая стадия, самая трудная. Босс загородится стеклянными перегородками и продолжит атаковать вас в своем стиле. Вам нужно разбить эти стенки и стрелять из всего что мощнее, не теряя момент. Через некоторое время эти перегородки восстанавливаются, и их нужно снова уничтожать. Для этого лучше всего подойдет рейлган. В босса стреляйте из ракетницы или лазера. Рано или поздно (а возможно, и не с первого раза) босс будет уничтожен.

Возвращайтесь к телепортеру. Вы вновь окажетесь в большой круглой комнате. Теперь готовьтесь к встрече с настоящими обитателями корабля, которые расскажут о своей цивилизации и своей миссии. Мир снова спасен. И мы смотрим финальные титры: приключения Уэсли, Джейн и доктора Уэйса подошли к концу. **ЛКИ**

ЖАНР
БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК
ДОПОЛНЕНИЕ — VALVE SOFTWARE
ИГРА — VALVE SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ
VALVE SOFTWARE
В РОССИИ
BUKA ENTERTAINMENT
НА ЧТО ПОХОЖЕ
HALF-LIFE, HALF-LIFE 2, SIN
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ - 1,2 GHZ, 256 MB, VIDEO GEFORCE 6600/RADEON 9700PRO 128 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ - 2,4 GHZ, 512 MB, VIDEO GEFORCE 6800GT/RADEON X800 256 MB
СКОЛЬКО ДИСКОВ
ДОПОЛНЕНИЕ - 1 DVD
ИГРА - 1 DVD
МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ
АДРЕС В СЕТИ
ДОПОЛНЕНИЕ - EP1.HALF-LIFE2.COM
ИГРА - WWW.HALF-LIFE2.COM

НОВИЗНА 60%

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА
ДОПОЛНЕНИЕ 80%
ИГРА 94%

НАГРАДА ЖУРНАЛА
ДОПОЛНЕНИЕ
ИГРА

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

Half-Life 2 Episode One

ВИДЕО НА ДИСКЕ

Начав жизнь как полноценное продолжение, Half-Life: Aftermath превратился в полупродолжение и пилотный выпуск сериала из шести частей. Гейб Ньюэлл даже утверждает, что это не что иное как третья часть. Смешно и грустно.

Half-Life 2: Episode One логично продолжает основные идеи оригинальной игры. Загадок теперь больше. Гравитационная пушка стала более полезной. Это хорошая новость, потому что она — единственное оружие до третьей главы. Боеприпасы и аптечки стали редкостью. А монстров — больше, и они злее.

Игра начинается с момента, которым закончилась предыдущая игра. В целом, это все тот же Half-Life 2. Интереснее, лучше, качественнее. Почему тогда такая оценка? Нет новых идей. Half-Life 2 показал новаторский игровой процесс. Дополнение — нет. Игру хуже это не делает. Но и высшую оценку поставить не за что.

НОВОВВЕДЕНИЯ

В Half-Life 2: Episode One новинок с гулькин нос. Ровно два с половиной. Два противника и возможность перепрограммировать мины.

Зомбайны. Солдат Альянса, на которого успешно напал головокраб. Если кратко — зомби v1.5. Быстро бегает, практически как скоростной зомби. Более живучий. Может выдержать несколько выстрелов в голову из дробовика. Издалека кидает разные предметы. Вблизи дерется руками.

Еще обожает достать гранату, вытащить чеку и с невнятным мычанием броситься на Гордона Фримена. Желательно пристрелить его до того, как он окажется вблизи. Или отбежать подальше. Вообще, старайтесь, чтобы зомбайны-смертники подрывались в толпе своих «соплеменников».

Путники. Этих монстров планировали сделать еще в оригинальной игре. Но потом им отвели роль статистов (смотрите статью «История Half-Life 2» в июньском номере). В Episode One он играет более активную роль.

Обычно путники портят жизнь игроку, отключая важные механизмы или удерживая силовое поле. Но дважды с ними можно схватиться в бою. Они стреляют красным лазером, который наносит немалый урон.

Мины. Помните катающиеся мины, которые изрядно попортили вам жизнь в прошлой игре? Теперь можно испортить жизнь противнику. Поймайте мину гравитационной пушкой и отнесите Аликс. Она перепрограммирует их таким образом, что они атакуют солдат. Есть, правда, отрицательный момент. Через какое-то время переделанная мина взорвется. Желательно в этот момент оказаться от нее подальше.

ПРОХОЖДЕНИЕ

UNDUE ALARM

Гордон жив. Аликс тоже. Спасибо вортигонтам. Планы G-Man, похоже, нарушены. За это тоже спасибо вортигонтам. После краткого разговора с девушкой возьмите гравитационную пушку. На протяжении трех глав она единственное оружие. Правда, она потеряла свои свойства, приобретенные в цитадели. Первое, что нужно сделать, — связаться со своими.

Алекс резво запрыгнет на уступ. Гордон презирает лазанье по камням, поэтому разбейте доски, чтобы опустить решетку. По импровизиро-

ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ...

За последнее время вышло две игры-сериала — Half-Life 2: Episode One и SiN Episodes: Emergence. Обе, что характерно, распространяются через электронную систему Steam и сделаны на движке Source.

Многие увидели в этом скорый крах традиционной системы распространения игр. Пошел слух, что в скором будущем игры будут распространяться только через интернет-сервисы и исключительно в виде коротких серий. Конечно, это глупость. Но и в том, что серьезный разработчик и издатель Valve заинтересовался таким способом, тоже ничего хорошего нет.

Основные достоинства такой системы для издателя: существенное снижение стоимости разработки и возможность задушить коммерчески невыгодный проект еще во младенчестве. Плохо продался пилотный выпуск? Сворачиваем проект.

Но это основной недостаток для игроков. Вспомните, сколько оригинальных, интересных, коммерчески *неуспешных* игр получали у игроков высокие оценки? Навскидку — Tribes: Vengeance, Psychonauts, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

А что случилось бы, если бы их начали выпускать эпизодами? Ни одна не увидела бы свет полностью. И в этом кроется основная опасность. То, что они плохо продавались, не делает их хуже. Вы хотите этой коммерческой децимации в игровых рядах? Лично я — нет.

ванному мостику поднимитесь наверх. Соберите аптечки с пульта и послушайте, как вас стращают ужасным взрывом. Причем убежать не получится, поэтому придется вернуться в цитадель и пробиться к ядру, чтобы приостановить реакцию.

Подождите, пока стальной песик приподнимет преграду, и пролезайте под ней. Затем спрыгните вниз и идите по уступу. Перепрыгните пропасть и сбейте машину, чтобы выбраться наверх. Теперь можно расслабиться, пока песик прыгает, воодушевленный одному ему известной идеей.

Его идея оказалась странной. Он предлагает сесть в остов автомобиля, чтобы перелететь через пропасть. В качестве толчковой силы предполагается использовать робота. Оцените расстояние до другого края. Посмотрите на песика. Не верится. Но выбора нет, поэтому залезьте внутрь и надейтесь на судьбу.

С криками перелетев через пропасть, вы проваливаетесь куда-то вниз и долго падаете, наблюдая за жизнью в цитадели. Все куда-то торопятся, кругом разруха. Похоже, захватчикам тоже ясно, что судьба города уже решена. Это лишь вопрос времени: когда все разлетится на мелкие кусочки.

Когда машина остановится, вылезайте наружу. Вовремя. Автомобиль проломит решетку и устремится вниз. Проводите его взглядом. Теперь идите направо. Вокруг грохочут взрывы, позволяя оценить мастерство Valve создавать скриптовые ролики. Потом через мост, в коридор — и, пережив загрузку, поверните налево и спрыгните вниз.

Кстати, вот первый из монстров, который был вырезан из Half-Life 2 и очутился в дополнении (читайте две статьи из цикла «История Half-Life 2», чтобы быть в курсе). Путники не дают Аликс взломать поле и соответственно пройти дальше. Немного подумав, девушка предложит поймать и перепрограммировать мину. Они могут проходить через силовое поле, поэтому уничтожат путников.

Дело за малым: найти мину. Посмотрите за стекло, и вы увидите, как упомянутые устройства пачками катаются по трубам. Куда двигаться, понятно. Подождите, пока Аликс снимет силовое поле, ползите по проему и спрыгните вниз. Разбегитесь и запрыгните на неустойчивую конструкцию.

Сзади случится обвал, и старой дорогой не вернуться. Зато заработал лифт. Запрыгните на него и бегите к зарядному устройству. Полная жизнь — хорошо. Но броня тоже не помешает. Потом идите к трубе, набитой минами, и нажмите кнопку, чтобы открыть заслонку.

Раскидайте гравитационной пушки самые наглые мины, потому хватайте одну посимпатичней и бегите к лифту. Отнесите подарок к Аликс и подождите, пока она перепрограммирует устройство. Потом кидайте мину путникам и смотрите на короткую расправу.

После уничтожения мина вернется обратно и начнет угрожающе краснеть. Совсем забыл сказать. Побочный эффект перепрограммирования — самоуничтожение. Схватите мину гравитационной пушкой и выбросьте куданибудь подальше.

Бегите вперед, разбейте завал гравитационной пушкой и спрыгните с баллончика вниз. Видите, впереди парочка солдат бежит по мостику? Далеко они не убегут, потому что некий механизм сдует вниз.

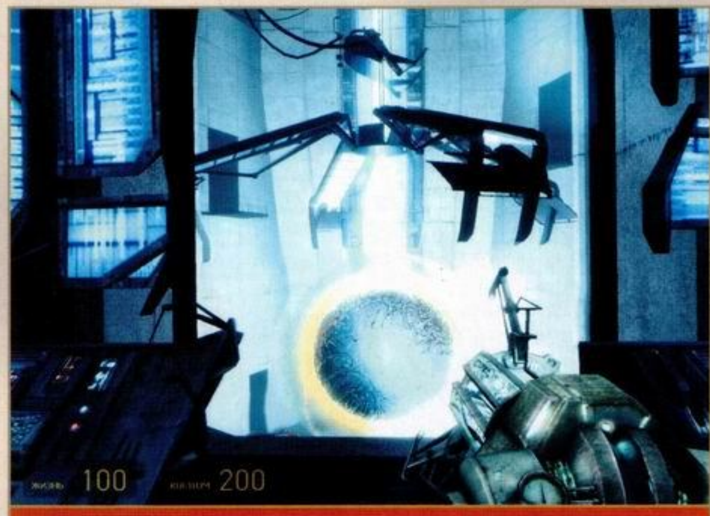
Вооружившись знанием, подойдите к мостику и бегите, зажав Shift, когда чудо-вентилятор перестанет дуть. Подождите Аликс и двигайтесь дальше. В комнате с пультом управления вы сможете увидеть стартующего из цитадели советника Альянса. Действие сопровождается красивыми спецэффектами и противным звуком. Потом Аликс отопрет силовое поле, и можно пройти вперед.

Вскоре вы окажетесь в комнате обыска. Автоматика сработает, как и в прошлый раз. Гравитационная пушка засветилась синим цветом и трясется от переизбытка энергии. Теперь она оружие страшнее всех других вместе взятых. Используйте аптечку на стене и подойдите к пропасти.

Здесь явно был мост, которого почему-то нет. Посмотрите вниз. Видите два механизма? Правый — светится. Левый — нет. Поймайте гравитационной пушкой сгусток энергии и киньте в левый механизм. Вот и мостик возник.

Бегите по мосту. На площадке уже поджидает отряд солдат. Раскидайте их гравитационной пушкой, затем повернитесь налево и готовьтесь встретить новый отряд. Потом переключитесь на верхний ярус и пошлите в полет оставшихся солдат. Кстати, Аликс будет помогать по мере возможностей.

Подойдите к краю и запустите сгустки энергии в механизмы, чтобы активировать мост. Перебегите на следующую площадку и раскидайте очередную толпу солдат. Совет. Если играете на среднем уровне сложности, можете использовать Аликс в качестве живого щита. У нее здоровье стремится к бесконечности.



Вот ты какое, ядро цитадели!

Боулинг солдатами — веселый способ расправиться с толпой одним выстрелом.

➡ Убьем комбайна комбайном! Сохраним патроны для будущего поколения.

Снова подойдите к краю пропасти и запустите сгусток энергии в правый механизм. Левый механизм так просто не активировать. На него упал некий щит, энергия отражается и улетает в неизвестном направлении. Обойдите слева, встаньте на выступ и поймайте сгусток энергии. Выстрелите таким образом, чтобы она срикошетила и попала в механизм.

Перейдите по мостику и идите вперед, раскидывая надоедающих солдат. Кстати, на гордого пехотинца, который обстреливает издалека, можете не обращать внимания. Скоро отстреляется без вашей помощи.

Поправьте здоровье от лечебного аппарата, затем зайдите в лифт, вытащите сгусток энергии из потока и киньте в механизм. Если промазали, можете наловить еще из других потоков. Пока будете ехать, все время смотрите вверх. Оттуда будет падать всякий хлам, который грозится пробить стеклянный пол лифта. Ловите его правой кнопкой мыши и откидывайте подальше.

Когда лифт остановится, попробуйте запустить сгусток энергии в механизм. Стекло мешает. Гравитационной пушкой выломайте компьютер справа и закиньте внутрь сгусток энергии. Если удачно срикошетить, тогда попадет в механизм.

Опять смотрите наверх и ловите обломки. Во время следующей остановки киньте сгусток энергии в механизм. Поехали — но недалеко. Что такое? Внимательно посмотрите в комнату налево. Видите, бродит путник. Он и не дает двигаться дальше.

Запустите внутрь рикошетом сгусток энергии и дождитесь, когда он прикончит путника. Затем активируйте механизм. Следующая остановка конечная. Сверху падает такой обломок, что никакая гравитационная пушка не поможет. Поэтому сходите вбок, поправьте здоровье от лечебного аппарата и бегите вперед, пока не начнется загрузка.

DIRECT INTERVENTION

В следующей комнате поджидает пятерка солдат. Раскидав их гравитационной пушкой, подождите, пока Аликс перестанет метаться от одного компьютера к другому. Успокоившись, она откроет дверь и вызовет лифт. Придется побегать в одиночку. Без костюма у реактора делать нечего, поэтому девушка предусмотрительно останется в безопасном месте.

Спустившись на лифте, послушайте, как интимно трещит счетчик Гейгера. Заставляет нервничать, верно? Схватите сгусток энергии и запустите в путника, который ходит на противоположной стороне, чтобы он не отключил мостик. Особенно это неприятно, когда вы бежите по нему.

Затем запустите сгустком энергии в механизмы, чтобы активировать мостик. Один напротив, другой над головой. Бегите по мостику и снесите второго путника. Кстати, это последний шанс повоевать с ними. Путники еще будут в игре, но в роли статистов. Закиньте сгустки энергии в два механизма и перейдите мостик.

Теперь в комнате нажмите кнопку, чтобы перестроить мостики. Бегите по новому пути, обойдите колону и заберитесь наверх. Опять по мостику, налево и в проход справа. В комнате сидит отряд солдат, которые элементарно раскидываются гравитационной пушкой. Подправьте здоровье от лечебной машины.

Видите механизм на стенке? В него нужно запустить сгусток энергии. Поэтому вернитесь к реактору, схватите шарик и бегите обратно с зажатым Shift. Если замешкаетесь, он рванет в руках и придется сделать второй заход. Если операция прошла успешно, включится первый элемент защиты реактора.

Некогда стоять и радоваться. Сзади открылась дверь, прибежали солдаты и летающие ножи. Хватаем последние и запускаем по первым. Можно наоборот. Бегите дальше и, добравшись до тупика, выбейте дверку гравитационной пушкой.

По трубе летают сгустки энергии, встреча с которыми отправляет Гордона в страну мертвых. Также в трубе какая-то странная гравитация, которая так и норовить притянуть, куда не нужно. Но другого пути не наблюдается. Запрыгните внутрь и, отбивая сгустки энергии (не притягивайте, а именно отбивайте), ползите прямо.

Доползя до конца трубы, сверните налево и поднимитесь по стеклянному мостику. Затем запрыгните на уступ напротив и бегите налево. Выбейте дверку и удивите солдат гравитационной пушкой. Пройти дальше мешает силовое поле. Стяните сгусток энергии из колбы, чтобы его отключить и выходите к реактору.

Ядро излучает такую радиацию, что даже костюм не поможет. Но нужно как-то пробраться до прохода слева, желательно не превратившись в жаркое. Ждите, пока ядро максимально сожмется, и бегите, зажав кнопку Shift.

Сметая солдат, вставших на пути, пробейтесь до комнаты и зачистите ее от охраны. Теперь подтяните сгусток энергии и запустите в механизм на стенке. Второй элемент защиты реактора включен.

Бегите в открывшийся проход и поднимитесь на лифте. Солдаты уже ждут, когда смогут опробовать на собственной шкуре гравитационную пушку. Выйдя к вращающейся конструкции над ядром, запрыгните на лопасть и ждите, пока доедете до прохода напротив. Чтобы не заскучать по пути, раскидайте налетевшие лезвия.

Запрыгните на площадку, бегите вперед, раскидывая солдат. Сверните направо, выбейте дверку и спрыгните в отверстие. Вскоре вы доберетесь до трубы со сгустками энергии. Она длиннее, и «шарики» летают чаще. Это может стать проблемой. Поэтому старайтесь не только отбивать, но и уклоняться.

Вы вылезете в комнате с солдатами. Разобравшись с ними, киньте сгусток энергии в механизм. Третий элемент защиты поднялся, но что-то не хочет работать. Спрыгните вниз. Видите три пустых колонны? Им нужны сгустки энергии. Оные можно поймать в проломе над головой.

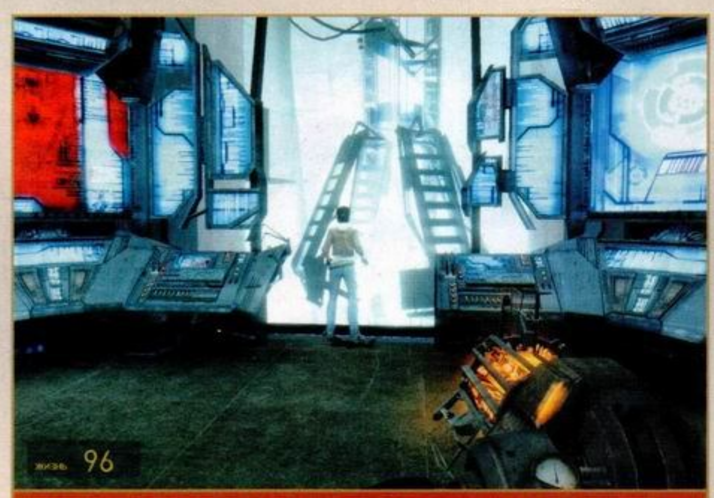
Когда закинете два, встаньте около платформы и кидайте третий. Механизм начнет движение, поэтому запрыгните на платформу, чтобы выбраться наверх. Если не успеете, окажетесь блокированы силовым полем. Снимите один сгусток энергии, подождите, пока платформа опустится, и кидайте снова.

Оказавшись наверху, закиньте сгусток энергии и подождите, пока заработает третий элемент защиты реактора. Реакция стабилизировалась, ядро больше не грозит разорваться в любую минуту. Но зато гравитационная пушка потеряла силу и стала оранжевого цвета. Что ж, все хорошее когда-либо заканчивается.

Идите в открывшуюся дверь, и вы попадете к Аликс. За время отсутствия Гордона она покопалась в компьютере и отыскала ценную информацию. Ее нужно доставить доктору Кляйнеру любой ценой. После недолго разговора бегите за девушкой и садитесь в лифт.

Выбегайте из лифта. Черт подери, солдаты уже настигли. Подождите, пока Аликс запрет дверь. Пройдя немного, вы увидите две мины. Поймайте гравитационной пушкой и отдайте Аликс на перепрограммирование. Внезапно прибегут солдаты. Киньте им мины и спрячьтесь в уголке. Пускай разбираются без вашего участия.

Потом идите за девушкой и садитесь в поезд. Целый отряд путников. Хорошо, что они спят. Можно немного расслабиться. Но только немного, потому что вскоре поезд потерпит крушение. Очнувшись, бегите к Аликс и оттащите от нее путника. Потом выпрыгивайте из поезда и пролезьте в дырку.



➡ В реакторе придется действовать в одиночку. Аликс без костюма туда ни за что не сунется.

Знакомьтесь с новым врагом: зомбайн с повадками смертника.

LOWLIFE

Близкое общение с путником явно повлияло на Аликс. Подождите, пока девушка передохнет и снимет силовое поле. Помните Рэвенхольм? Сейчас предстоит что-то похожее. Только темнее, и зомби больше. Оружия пока что-то не предвидится. Поэтому не стесняйтесь прятаться за спиной Аликс, закидывая монстров минами, газовыми баллонами и всяким мусором. Ваша основная задача: подсвечивать зомби, чтобы Аликс знала, куда целиться.

Идите прямо, потом поверните направо. В коридоре темным-темно, поэтому включите фонарик. Дойдя до тупика, выломайте решетку гравитационной пушкой и залезьте в вентиляционную шахту. Не забудьте подобрать аптечку и осветительную шашку. Последняя позволит сэкономить батарейки фонарика.

Потом поднимитесь по лестнице, выбейте решетку и прикончите головокраба. В комнате соберите патроны, аптечку и батарейки. Теперь нужно добраться до оружия. Видите, за решеткой лежат пистолет, дробовик и прочие вкусности? Залезть туда не получится, зато можно вытянуть с помощью гравитационной пушки.

Затем отстрелите замок на двери, откройте щиток и включите электричество. Отворите ранее закрытую дверь и заходите внутрь. В темноте бродят страшные зомби. Несмотря на приобретенное оружие, советую не тратить патроны. Пускай лучше Аликс разбирается. У нее боеприпасы бесконечные. Лучше отыщите дробовик и батарейку.

Пройдя немного вперед, наткнетесь на парочку муравьиных львов. Они, правда, увлечены зомби, поэтому постойте в сторонке и поглядите. На выживших натравите Аликс. Фас. Дойдя до поезда, познакомитесь с новым противником. Зомбайн. Солдат Альянса, на которого напал головокраб. Первый экземпляр дохлый. Зато второй живее всех живых, бьется в стекло и зачем-то выдернул чеку с гранаты. Отойдите подальше и подождите, пока прогремит взрыв.

Соберите патроны и идите в темноту. Там бегает кучка зомби и зомбайнов. Опасайтесь последних. Они любят бросаться наперерез с гранатой в руках. Выдвиньте в первые ряды Аликс, подсветите монстров фонариком и коварно кидайте из-за спины бочонки с горючим.

Пройдя чуть дальше, вы встретите прилипал, поэтому внимательно смотрите на потолок. Можете попробовать заманить к ним зомби. Пускай полакомятся. Зайдите в комнату слева, прикончите головокраба и подайте электричество. Выходите в туннель и ступайте в комнату справа. Дверь туда была закрыта, пока не включили свет.

Поднимитесь по лестнице и пропустите вперед Аликс. Черные головокрабы — противные твари, поэтому лучше с ними не связываться. Будем лишь поддержкой слабому полу. Подберите батарейку и выходите в комнату с муравьиными львами. Они будут выскакивать бесконечно, пока вы не завалите дыру — ее узнаете по небольшому сиянию — стоящей рядом машиной.

Покрутите вентиль, чтобы открыть ворота. Оттуда выползут два черных головокраба. С криком отскочите назад и спрячьтесь за Аликс. Пускай сама разбирается. Потом заходите внутрь. Прикончите двух головокрабов, разбейте ящики, чтобы добраться до боеприпасов.

Затем ступайте в проход слева. Там висит куча прилипал. Не спешите их убивать. Сначала подождите, пока они слопают толпу зомби, что выйдет из-за угла. Потом подсветите прилипал фонариком и позвольте Аликс разобраться самой. Экономим патроны.

Расправившись с прилипалами, идите налево, заходите в дверь и поднимитесь наверх. Бегите по коридору, закидывая зомби газовыми баллонами. Видите, в помещение напротив бушуют муравьиные львы? Сейчас придется иметь с ними дело.

Выбегайте в комнату. Отыщите три отверстия в полу, откуда постоянно прут муравьиные львы. Заткните одно автомобилем, стоящим поблизости, и бегите наверх по балке. Не увлекайтесь боями. Пускай Аликс прикрывает.

На втором этаже увидите машину, затолканную в комнату. Обойдите с другой стороны и скиньте вниз. Затолкайте автомобиль во вторую яму. Теперь бегите на третий ярус. По балкам доскочите до противоположной стороны и спрыгните к машине.

Прикончите зомбайна, соберите предметы и сбросьте автомобиль вниз. Заткните им дыру, соберите оставшиеся предметы и поднимитесь на третий ярус. Там, где вы спрыгивали к машине, обнаружится вентиль. Покрутите его, чтобы открыть ворота.

Спускайтесь вниз, пока не доберетесь до затопленного подвала. Когда вы подойдете к лифту, погаснет свет. Включите фонарик и осмотритесь вокруг. Соберите патроны, а осветительные шашки пока не трогайте. Теперь осторожно двигайтесь вперед, совместными усилиями отстреливая зомби.

Дойдя до двери, закрытой на засов, снимите доску и заходите внутрь. Включите питание и бегите обратно к лифту. Он еще не приехал. Зато вскоре прибежит толпа монстров. Пока этого не случилось, раскидайте по периметру осветительные шашки.

Вообще, битва сложная. Монстров много, атакуют они в полной темноте и с разных сторон. Аликс, конечно, выручит — но полагаться только на нее не стоит. Кидайте в противников взрывоопасные предметы, а зомбайнов, когда они достанут гранату, постарайтесь подорвать в толпе.

Когда приедет лифт, забегите внутрь, соберите предметы и ждите, пока загрузится уровень. Пора посмотреть, что происходит на улицах города.

URBAN FLIGHT

Выйдите из лифта и осмотрите ворота. Они закрыты, а вентиль куда-то затерялся. Откройте вторую решетку и раскидайте коробки. Не забудьте про патроны. В дальнем углу вы найдете вентиль. Вставьте его на место и откройте ворота.

Свежий воздух. Наконец-то. После мрачных подвалов он вселяет надежду. Впрочем, живописно раскиданные трупы доказывают, что в городе неспокойно. Идите налево и разбейте его выстрелом из гравитационной пушки. Только не стойте слишком близко, иначе получите доской по голове.

Вот и сканнеры подоспели. Раскидайте их гравитационной пушкой, разломайте второй забор и двигайтесь дальше. Отряд солдат резво десантируется на улицу. Киньте в них что-нибудь тяжелое, а потом добейте из пистолета. Соберите оружие и ступайте в открывшийся справа проход.

На улице солдаты отстреливаются от муравьиных львов, которые упорно лезут из ямы. Пока царит неразбериха, закройте три отверстия в земле автомобилями. Потом разберитесь с оставшимися муравьиными львами и прибывшим отрядом солдат.

Сбейте доски на двери и заходите внутрь. В комнате солдаты неразумно устроили засаду среди мин. Подорвите последние из пистолета. С противником вы разобрались, теперь нужно потушить пожар. Выходите из комнаты. Видите качающуюся трубу? По ней можно перепрыгнуть на другую сторону. Но сначала неплохо бы завалить один конец чем-нибудь тяжелым, чтобы не прогибалась под весом. Для этого используйте мусор, валяющийся вокруг.

Потом перепрыгните на другую сторону и перекройте газ. Огонь в комнате потух, поэтому вернитесь

Хроники пикирующего муравьиного льва.

➥ Король муравьиных львов. Большой, тупой — и опасный.

назад и идите в проход. Поднимитесь по лестнице, подорвите мины и уничтожьте группу зомби. Желательно этими же минами.

Теперь схватите мину-охотника и отдайте на переобучение к Аликс. Осторожно выгляните на улицу. Ее простреливает снайпер. Киньте мину, чтобы отвлечь его внимание, и бегите от укрытия к укрытию. Разберитесь с муравьиными львами и двумя солдатами. Потом снова притяните мину и бросьте снайперу в окно. Пускай порадуется.

Когда противник вывалится из окна, дождитесь Аликс и раскидайте вражеские мины. Подождите, пока девушка заберется наверх. Она подберет снайперскую винтовку и собьет лестницу. Поднимитесь наверх. Здесь ходит парочка зомби и ползает черный головокраб. Выманите противника под огонь Аликс и идите дальше.

В длинном коридоре выползет толпа зомби. Стойте на месте. Проходя мимо окон, они получат по пуле в голову. Аликс знает свое дело. Чтобы девушке было легче целиться, выбейте доски гравитационной пушкой. Пройдите вперед и спуститесь вниз. Оказавшись на улице, вы увидите, как пулеметчик на вышке отстреливается от муравьиных львов.

Обойдите его укрытие и сбейте щиты, чтобы Аликс смогла снять противника. Нужно заняться отверстием, откуда вылезают муравьиные львы. Оставьте монстров боевой подруге, а сами завалите дыру стоящим поблизости автомобилем.

После этого в противоположном конце откроются ворота, и покажутся любопытные мордочки солдат. Они получат по пуле в голову. Вам остается лишь прорваться внутрь и разобраться с выжившими солдатами. Соберите патроны, валяющиеся вокруг, и помогите Аликс отбиться от муравьиных львов.

После скриптового ролика дождитесь, когда Аликс снимет силовое поле, и ступайте в проход. Пройдите вперед, соберите из ящиков боеприпасы с патронами и выходите через дверь. Отберите у прибежавших солдат импульсную винтовку.

Теперь достаньте гранату и повернитесь к двери, запертой на замок. Вскоре он начнет мигать и спустя мгновение взорвется. Киньте туда гранату и добейте солдат из автомата. Соберите патроны, поправьте здоровье и выходите на улицу.

Спрыгнув вниз, вы увидите, как король муравьиных львов раскидывает солдат и расплющивает бронетранспортер. И ладно, будь он один. Так еще и мелкие твари под ногами путаются, постоянно вылезая из отверстий в земле. Не обращайте на них особого внимания. Потом разберетесь. Хватайте бочонки с горючим и кидайте в муравьиного льва. Когда они закончатся, открывайте огонь из импульсной винтовки. Можете прятаться за силовым полем, рядом с пулеметом. Монстр его не может пробить.

Вскоре тварь сдохнет. Быстро бегите к отверстиям и завалите стоящими рядом автомобилями. Теперь дождитесь, пока Аликс встанет за пулемет и расправится с неосмотрительно прибежавшими солдатами. Соберите аптечки и идите в открывшиеся ворота. Пристрелите двух солдат и заходите в укрытие, где они сидели.

Дойдя до запертой двери, издалека стрельните по бочонку с горючим, чтобы уничтожить мину, которая коварно притаилась позади. Снимите гравитационной пушкой вентиляционную решетку и заползите в шахту. Сначала поднимитесь по лестнице справа. Пройдя немного вперед, вы упадете вниз. Нельзя упускать аптечку, которая лежит в шахте.

Снова залезьте в шахту, поднимитесь по лестнице и подтяните предметы. Теперь спуститесь и ползите вперед. В итоге шахта рухнет вниз. Перед глазами светятся лучи мин. Понятно, что случится, если пройти вперед. Осторожно снимите решетку над головой и вылезьте наружу.

Прыгните на бочку, а потом на лифт. Если вы не задели луч, останетесь живы. Впрочем, лифт тоже сорвался вниз и начал стремительно тонуть. Выбейте решетку на крыше и выплывайте наверх. Запрыгните на уступ сверху, если не хотите попасть на завтрак прилипалам на потолке.

Нужно очистить комнату с ловушками. Гравитационной пушкой потяните бочонок, чтобы вызвать цепную реакцию. Если задевает взрывом, можете нырнуть в воду. Запрыгните в комнату и уничтожьте черного головокраба. Теперь подвиньте какой-нибудь предмет, чтобы допрыгнуть до трубы.

Проползите вперед, поднимитесь по лестнице, и вы окажетесь в шахте лифта этажом выше. Накормите прилипал свинцом или отвлеките мусором. Пока они увлечено жуют, прыгните на лестницу напротив. Поднимитесь наверх и перепрыгивайте к вентиляционной шахте справа.

Ползите вперед, пока не доберетесь до выхода. Сбейте решетку и послушайте разрывы. Спрыгните вниз, обезвредьте три мины и подайте электричество. Щиток на стенке. Откроется дверь, и войдет Аликс. Идите во вторую дверь.

Оказавшись в комнате, подорвите зомби на минах. Видите, слева мигает дверь? Достаньте гранату и ждите. Когда рванет, киньте в проем гранату и отбегите от горящей бочки. Потом добейте солдат, соберите аптечки и поднимитесь наверх. Здесь целый склад боеприпасов. И арбалет. Возьмите драгоценное оружие и выдерните гравитационной пушкой силовой кабель, чтобы отключить поле внизу.

Выходите на улицу. Поймайте мину и отправьте ее разбираться с солдатами. Пройдя немного вперед, найдете гранатомет. Как гласить народное мудрость: если нашли тяжелое оружие — не избежать беды. Вскоре в процесс уничтожения солдат включится повстанец с гранатометом.

Когда последний противник будет убит, в здании откроется дверь и повстанец скажет следовать за ним. Дойдя до комнаты, послушайте, что говорят по телевизору, и поднимитесь по лестнице. Дойдя до разрушенного пролета, сбейте доски с левой двери и заходите внутрь. Прикончите двух зомбайнов. В следующей комнате вы провалитесь вниз. Разберитесь с зомби, разблокируйте дверь и поднимитесь наверх. Если не хотите проделать описанное, тогда обойдите опасную комнату вдоль стенки.

Вскоре вы доберетесь до Барни. Он опустит мостик и вручит монтировку. Священный момент. Теперь Гордон Фримен непобедим. Идите по мостику, поверните налево, сбейте доску и спрячьтесь, пока не улетит вертолет. Пристрелите монстров, включая затесавшихся черных головокрабов, и выходите на балкон.

Снимите солдат на противоположной стороне и разбейте доску в подъемном механизме, чтобы опустить мост. Перейдите на другую сторону. Пройдя вперед, откройте дверь, и вы станете свидетелем того, как зомби выясняют отношения с солдатами. Постойте в сторонке и посмотрите, чем закончится потасовка. Потом атакуйте.

Идите вперед, придерживаясь правой стенки, чтобы скрыться от вертолета, который простреливает окна. Он, кстати, может случайно прикончить зомби и солдат, которые воют друг с другом. Найденные мины ловушки снимите точными выстрелами.

Вскоре вы выйдете на чердак, на котором сидит повстанец с гранатометом. Он постреливает по вертолету, но поединок закончится весьма плачевно. Поэтому бегите к ящику с бесконечными ракетами — он стоит в центре чердака — и откройте огонь из гранато-

мета. Загвоздка в том, что нормально целиться мешает крыша.

Вертолет ее постепенно разрушает. Можете ему помочь, стреляя из гранатомета. Но тогда вам будет труднее укрыться от выстрелов. Конечно, можно спустится вниз. Там безопаснее, зато придется далеко бегать за ракетами, что тоже плохо.

Уничтожив вертолет, спуститесь вниз и поговорите с Аликс. Замок на двери тревожно заморгал. Вскоре покажутся солдаты. После взрыва залепите в проем из гранатомета. Никто и пикнуть не успеет. Далее вы наткнетесь на мины. Уничтожьте издалека и заходите в комнату.

Аликс схватится за дробовик и снимет поле. Обыщите комнату и идите по коридору. В проходе слева проходят ожесточенные бои зомби с солдатами. Опять-таки не стоит вмешиваться. Стойте и ждите, когда количество участников уменьшится.

Из палаты справа внезапно выбежит зомби. Далее вы в который раз станете свидетелем разборки между солдатами и зомби. Что делать — знаете. Проходя по коридору, обратите внимания на то, что в дверь слева ломятся монстры. Среди прочих товарищей — зомби с черными головокрабами.

Обыщите комнаты на наличие ценных предметов. В одной из них в качестве бесплатного довеска имеются два элитных солдата. Когда будете возвращаться, вы увидите, что зомби все-таки выломали дверь. Идите дальше и спрыгните в дырку в полу. Вместо одного этажа сразу пролетите два.

Послушав Аликс, ныряйте в воду и выплывайте на другой стороне. Прикончите двух черных головокрабов, которые ползают поблизости. Теперь начните методично уничтожать прилипал, чтобы не мешали. Или сделайте проще: допрыгайте до противоположного конца подвала и включите электричество. Потом отключите. Большинство прилипал умрет.

Если вы включали электричество, то должны были заметить, что открываются ворота напротив. Но тогда вода будет под напряжением и далеко не уплывешь. Нужно что-то делать. Начнем с качающегося мостика рядом с рубильником. Отыщите синий бочонок и подложите снизу, чтобы он не проваливался в воду.

Теперь включите электричество. С мостика прыгайте на небольшой обломок. С него на трубы справа. Оттуда в будку, а затем — в открывшиеся ворота. Поднявшись наверх, вы встретите Аликс, которая уже настреляла пачку зомби.

Дойдя до дырки в полу, зацепите мину гравитационной пушкой и аккуратно скиньте на голову зомби с черными крабами. Потом спрыгните вниз, достаньте дробовик и открывайте огонь по зомби, который атакуют с двух сторон.

Следующее испытание самое трудное на этом уровне, но и самое интересное. Коридор простреливают автоматические пушки. На полу установлены мины. Укрыться от огня можно в боковых проемах. Бегите туда, раскидывая мины гравитационной пушкой. Как только вы окажетесь в укрытии, попрут зомби.

Часть подстрелит Аликс, некоторых — автоматические пушки. Остальных придется прикончить собственноручно. Бегите в укрытие напротив и переждите очередную атаку зомби. Наконец, последний бросок в очередное укрытие. Оттуда гравитационной пушкой выдерните силовой провод, чтобы отключить турели.

Осталось обезвредить последние мины и повернуть налево. Долгая глава закончилась. Осталась последняя.

EXIT 17

Пора выбраться из города, пока не рванул реактор. Войдите в комнату, соберите патроны, разбейте доски и выходите на улицу. Снаружи поджидает Барни, который после разговора вручит четырех повстанцев. Их нужно провести до поезда. Бегите вдоль стены до входа в здание. Кстати, обратите внимание на ящик с бесконечными ракетами.

Half-Life без монтировки — это уже не Half-Life. Разве может быть иначе?

Последние моменты игры. Цитадель взрывается. А главных героев настигают тьма и финальные титры.

Пройдя комнату, вы выйдете в зал. Идите налево и заходите в дверь. Подберите револьвер и возвращайтесь назад. Аликс встанет за пулемет около двери, пообещав прикрыть тыл. Когда будете проходить зал, прилетят лезвия. Раскидайте их гравитационной пушкой и выходите в дворик.

В небесах жужжат сканеры, которые тащат мины. Раскидайте то и другое гравитационной пушкой. Хотя мины можно перетащить к дому напротив. Вскоре туда прибегут солдаты. Пусть будет сюрприз. Получив вторую группу повстанцев, сразу бегите в зал, не обращая внимания на огонь солдат. Только смотрите, чтобы никто не отстал и не погиб.

В зале тоже бегите что есть сил, наплевав на врагов. Потом разберетесь. Или Аликс подстрелит. Когда будете возвращаться, наткнетесь на снайпера и снова накиданные мины. В первого запустите ракету. Вторые раскидайте гравитационной пушкой.

Когда поведете третью группу, в зале солдаты обрушат поезд. Придется подняться наверх по лестнице и спрыгнуть напротив Аликс. Здесь советую не рваться вперед, а уничтожить всех солдат.

Возвращаясь назад, в дворике вы попадете под огонь бронетранспортера. Достаньте гранатомет и уничтожьте его из-за укрытия. Кстати, у этого ящика удобно держать оборону. Ракеты бесконечные, а противники — нет.

Четвертая и пятая группа проводится без особых проблем. Только когда будете возвращаться, встретитесь с солдатами, которые красиво спускаются с домов. Зарядите по ним ракетой. Затем раскидайте летающие ножи.

Когда последняя группа сядет на поезд, подождите, пока Аликс снимет силовое поле. Девушка решила, что, дабы повстанцы нормально выехали из города, придется прикрыть тылы. Бегите за ней. Дойдя до вентиля, откройте ворота.

Аликс успеет пролезть, а Гордону не судьба. Притопает шагун и разломает вентиль. Второй выстрел подвинет контейнер. Бегите туда. Пройдя немного вперед, вы увидите, как слева спрыгнет двое солдат. Сметите их огнем, разбейте преграду и бегите в проем.

Забегите в контейнер справа. Соберите аптечки и заходите в наклонный контейнер. Поверните налево, разберитесь с двумя головокрабами в контейнере и подождите, пока шагун откроет створки.

Пробегите по контейнерам, поверните направо и прыгните на наклонный контейнер. Поднимитесь наверх, идите вперед и запрыгните на платформу. Присядьте и двигайтесь вперед. Увернитесь от бочонков, обезвредьте мины и прикончите солдат.

Когда будете проползать за контейнером, поторопитесь. Шагун выстрелами уверенно подвигает его к стенке. Спрыгните вниз, подстрелите солдат и падающие горящие бочки. Между вагонами есть проход. Залезайте туда, потом поднимитесь на платформу и соберите ракеты.

Теперь прячась за укрытиями, стреляйте по шагуну из гранатомета, пока тот не отбросит треноги. Затем спуститесь вниз, поговорите с Аликс и сядьте на поезд.

Вагон стучит колесами, Цитадель взрывается. Первый эпизод закончен. Осталось дождаться титров и посмотреть небольшой ролик второго эпизода. Если Valve не оплошает, его можно будет опробовать уже в декабре 2006 года. **ЛКИ**

ЖАНР
ролевая игра
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Game Studios
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
В РОССИИ
1С
НА ЧТО ПОХОЖЕ
TES3: Morrowind, Gothic
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 2 GHz, 512 MB, video 128 MB
Рекомендуется – 3 GHz, 1024 MB, video 256 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
нет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
АДРЕС В СЕТИ
www.elderscrolls.com

ТИМУР ХОРЕВ

РЕЙТИНГ 91%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

— Как далеко Йода? Сколько до него добираться?
— Не далеко. Йода не далеко. Терпение. Скоро будешь ты с ним... Вкусный корнелист я готовлю!

х/ф «Империя наносит ответный удар»

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Кто меня научит?

Нет в игре персонажа полезнее и добрее, чем тренер... учитель, гуру, педагог, сенсей. Помните, как с ними было просто и легко в Морровинде? Всегда помогут, никогда не откажут. Встретил герой нужного темного эльфа под чистым небом на плантациях — и взял уроков столько, сколько нужно. Можно было несколько уровней на учителях прокачать подряд — хватило бы денег. А за деньги, помнится, отвечал скамп-банкомат Ползун, так что под серым небом Вванденфелла ученье давалось легко и просто. В Кироднииле все иначе.

Умений, конечно, поменьше — всего двадцать одно. Почти так же легко и просто работают манчкинские способы тренировки, но учителей — порезали. Практически под корень. Теперь на одном уровне игрок не может взять больше пяти уроков. Так что приходится брать чашку кофе и идти в чистое поле за крысами.

Но на высоких уровнях порой не помогают даже они. И тогда, чего греха таить, герой идет к тренерам. Каждому умению в игре обучают пять NPC. Двое могут дать знания только до сорокового уровня владения. Двое — до семидесятого. И лишь один, уникальный тренер-мастер поможет вам выучить умение до последней, зловещей цифры 100, грозящей игроку новыми особенностями. «Сотый» акробат может прыгать с водной глади, «сотый» кузнец получает вечный молоток, «сотый» броненосец получает невесомый доспех — вы все это знаете.

Но где искать сенсея, готового за честно заработанные дрейки поднять наши навыки? Если вашего героя интересуют только знания, их стоимость, и как приобрести, значит, вы хотите узнать секреты полевых университетов Кироднила.

К СВЕДЕНИЮ: обычно низкоуровневых учителей можно вычислить через уличные разговоры и диалоги с NPC. Они не направят вас к учителям-«семидесятникам», и вам придется искать их самостоятельно. Но те, в свою очередь, укажут примерный путь к «сенсею», как только умение поднимется до семидесятого уровня.

АКРОБАТИКА (ACROBATICS)

Учителя до 40: Ящерица **Quill-Weave** из Анвила и **Vlinorman** в эльфийском гетто столицы. Ящерка любит устраивать гадости соседке-данмерке, а эльфийка-альпинист обожает забираться на отвесные стены церквей.

Учителя до 70: Tsrava из дома **J'Bari** в Леявине (очень не любит собак) и **Ganredhel** из Чейдинхола (обожает их).

Мастер-сенсей, акробат живет на северо-востоке Сиродила — к северу от Чейдинхола и к востоку от храма Азуры. Вам сообщат ее имя — **Aerin**.

ЭТО ВАЖНО: вы не сможете начать учебу у сенсея, пока учитель «до семидесяти» не сообщил вам, где его искать. Вы не сможете просто подойти к сенсею и сказать: «Вот, я уже до семидесяти прокачался, учите меня». Надо обязательно взять квест.

Найдя лагерь Эйрин, вы обнаружите только странного норда по имени **Torbern**.

— Учиться сюда пришел? — спросит он героя. — Эйрин искал? Ну, нет ее. Зато есть я, и я кое-что умею.

➥ Ящер готов показать вам подводное царство. Но умеете ли вы задерживать дыхание на десять минут?

Мы так и не узнаем, куда делась Эйрин и кем ей приходится Торберн. Зато он сможет научить героя акробатике вплоть до последнего, сотого уровня владения акробатическим мастерством.

■ **К СВЕДЕНИЮ:** перед вами — единственный бескорыстный сенсей. Только он научит вас без всяких условий. Запомните его честное лицо — за остальными мастерами вам придется побегать.

АЛХИМИЯ (ALCHEMY)

Учителя до 40: Felen Relas в гильдии магов Анвила и **S'drassa** в гильдии магов Леявина.

Учителя до 70: Ardaline в гильдии магов Бравила (потеряла когда-то посох) и **Brotch Calus**, что живет в Бруме.

Мастер алхимии — эльф **Sinderion**. Вы наверняка помните его — ведь именно он так жалостливо выпрашивал у вас корни Нирна. Он живет в подвале таверны West Weald, что в Скинграде. Проклятый алхимик еще и пьяница — он не захочет вас учить, пока вы кровь из носу не доставите ему две редкие бутылки вина — **Tamika** и **Surilie Brothers 399** года.

Проще всего добыть их в подвале замка Скинграда. И пусть не мучает вас совесть — вампирам вообще алкоголь вреден, они пьют одну «андедовку».

АТЛЕТИКА (ATHLETICS)

Учителя до 40: Uuras, пастух, обожающий сыр-рокфор — живет на юге Скинграда, и **Mahei** из Леявина, несчастный и печальный подкаблучник.

Учителя до 70: Hauls-Ropes-Faster, пират, аргонианин, которого всё называют по прозвищу, потому что имя его непроизносимо на имперском — он обитает в таверне Fo'c'sle в Анвиле. **Honditar**, охотник, живет в Хорроле.

Rusia Bradus — местный Киродиильский путешественник. Она живет в Анвиле и готова научить вас бегать быстро, но только при одном условии — если вы уже побывали в тридцати местах Киродиила. Даже если вы не знатный бегун, то наверняка уже давно выполнили это требование, сами того не зная.

БЕЗОПАСНОСТЬ (SECURITY)

Учителя до 40: Malintus Ancrus — вор из Хоррола. **Bantien**, бывший вор, живет на площади Талос в столице.

Учителя до 70: Dro'Shanji, живет на севере Бравила. **Mandil**, живет в эльфийском гетто.

Мастер по вскрытию замков — кот по имени **J'baana**, томится в имперских застенках. Не в тюрьме, но за решеткой — он гуляет по запертой части имперского тюремного квартала. Надо сказать, довольно свободно гуляет и спит в собственной палатке. Неплохое развлечение для абсолютного гения замков и отмычек.

Пробраться к нему можно тремя путями. Во-первых, украсть у стражника ключи. Во-вторых, открыть дверь за спиной дежурного по помещению (внутри тюрьмы). Или же просто дождаться, когда Джбаана сам подойдет к решетке.

Кот даст вам простое задание — принести ему записку от Скриввы (кошка-воровка из Бравила). Скривва скривится, но записку вам даст. Передайте ее Джбаане, и дело сделано!

БЛОК (BLOCK)

Учителя до 40: Fadus Calidius из гильдии воинов Скинграда и **Huurwen** из гильдии воинов Анвила.

Учителя до 70: Lum gro-Baroth в гильдии воиов Хоррола и **Ambroise Canne**, что живет в Скинграде и выращивает виноград (популярное хобби скинградчан).

Мастер-«блокиратор» — эльфийка **Andragil**. Она живет в Бравиле, на втором этаже над домом Dro'Shanji. Проверять ваши способности и вашу пригодность к обучению она будет способом очень простым и болезненным. Она будет охаживать героя по бокам огромным стеклянным молотом целую минуту. Это называется, дай эльфийке молоток стеклянный, она и героя зашибет, и сама порежется.

Ваша задача — закрыться руками и с криком: «Не бейте, тетенька!» — бегать от Андражил по всему дому. Можно попробовать нарезать пару кругов вокруг стола — считаются не удары, а только время, в течение которого эльфийка будет с ухмылкой на лице гоняться за героем.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ (RESTORATION)

Учителя до 40: Лекарь **Cirroc** в храме Талоса (Брума) и **Marie Palielle** в храме Джулианоса в Скинграде.

Учителя до 70: Marz в храме Мары (Бравил) и **Ohtesse** в храме Чейдинхола.

Мастер восстановления — пожилая имперка **Oleta** из храма Акатоша в городе... Кватч. Позвольте, Кватч же разрушен даэдрами? Если вы еще не начал и основную ветку, то Олета заперта в храме за вратами в Обливион — ворота надо закрыть, даэдр на площади перебить, попавших в ловушку горожан, соответственно, освободить. Но Олета не захочет вас учить, пока в городе остались даэдры. А это значит, что вам нужно пройти квест «Бой за крепость Кватч» и очистить весь город от существ из иного мира.

Если вы все это уже сделали, то попробуйте поискать мастера в лагере беженцев внизу холма.

ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ (BLUNT)

Учителя до 40: недружелюбный орк книготорговец **Bugak gro-Bol** в Леявине (магазин Southern Books) и **Vigdis** в гильдии воинов Анвила.

Учителя до 70: Christophe Marane, владелец таверны Brina Cross («Бринский перекресток»), что на дороге к северо-востоку от Анвила. Небезызвестный **Azzan** в гильдии воинов Анвила.

Когда вы уже не сможете учиться у Кристофа и Аззана, вам укажут на **Irene Metrick**, бретонку из эльфийского гетто. Она никому не рассказывает о своем прошлом и, наверное, правильно делает.

— Скольких NPC ты убил в жизни, герой? — спросит Ирен.

— Ну... пара дюжин или около того.

— Не годится — я убила больше, так что учить тебя, салагу, я не собираюсь.

Я всегда говорил, что в дробящем оружии Киродиила есть что-то зловещее... Вам надо убить около пятидесяти NPC, чтобы бретонка согласилась учить вас дробить и рубить. Точную цифру вы найдете на странице статистики героя.

ИЗМЕНЕНИЕ (ALTERATION)

Учителя до 40: Dovyn Aren в эльфийских садах столицы и добросердечная ящерка **Deetsan** в гильдии магов Чейдинхола.

Учителя до 70: Athragar в гильдии магов Хоррола и **Abhuki** в таверне Garegul, что на Зеленой дороге к югу от столицы.

Чтобы найти мастера, идите по берегу залива — от Бравила на север. Лежанку аргонианина **Tooth-in-the-Sea** (Зуб-в-Море) не пропустите, хотя хозяин наверняка будет отсутствовать. Зуб исследует дно залива целые дни напролет как заправский Кусто.

➥ Сенсей рукопашного боя проверяет крепость кулаков героя: «Бей меня, бей, гадкий!»

Если вы случайно наткнетесь на мастера, не ждите уроков и советов — никто с вами даже не заговорит об учении. Набор — только по рекомендациям.

Он не потребует от вас вина, но захочет испытать в деле. Вам надо провести с ним под водой три часа. Это не так зловеще, как звучит — просто от аргонианина нельзя отставать, и нельзя выныривать на поверхность за воздухом. Это значит, что вам придется как-то дышать под водой шесть минут реального времени. Пройти этот тест очень легко с помощью элементарнейшего заклинания водного дыхания, с помощью зелий, свитков или зачарованных на водное дыхание вещей.

Если у вас нет ничего из перечисленного, то просто навестите гильдии магов в Бруме, Хорроле, Леявине, магазинчики торгового квартала — и закупите зелий Моря столько, сколько вам нужно (четыре сильных зелья или восемь обычных).

ЭТО ИНТЕРЕСНО: если вы аргонианин, то Зуб-в-Море не будет проверять вас на водостойкость — он поверит вам на слово.

ИЛЛЮЗИЯ (ILLUSION)

Учителя до 40: Hil the Tall, священник в храме Чейдинхола — он любит всех и вся, будьте бдительны! **Jantus Brolus** из Брумы — неплохой Spellsword.

Учителя до 70: Carahil в гильдии магов Анвила и **Kud-Ei** в гильдии магов Бравила (друзья этой ящерки редкие сони, скажу я вам).

Университетский Хироназий — вот место, где живет **Martina Floria** — мастер иллюзий и никакого мошенничества. Попасть в эту святая святых чародейства и наговоров нельзя, пока вы не получили все рекомендательные письма от филиалов гильдии магов.

Мартина потребует от вас десять велькиндских камней — таких сияющих аквамарином штук, что разбросаны и расставлены по подземельям Эйлидов. Десять — это очень немного. За один поход можно раздобыть двадцать-тридцать штук.

КЛИНКИ (BLADE)

Учителя до 40: Naspia Cosma — камердинер из крепости Чейдинхола, бывшая когда-то гладиатором на Арене. **Right-Wind**, околачивается в гильдии воинов Брумы.

Учителя до 70: Sherina из гильдии воинов Леявина и **Rhano** из гильдии воинов Анвила.

Ваша цель — **Alix Lencolia**, странствующий мастер клинка, сенсей в самом восточном смысле этого слова. Он остановился в таверне Фарегила, что к югу от столицы. От Бравила идите на северо-запад по дороге, после таверны «Дурного Знамения» ищите поворот налево — там и будет таверна Фарегила.

Аликс не хочет учить кого попало. Ему подавай знаменитых (или печально знаменитых) героев. Важна цифра двадцать — не важно, любят вас или ненавидят.

КОЛДОВСТВО (CONJURATION)

Учителя до 40: Fathis Aren, придворный маг в крепости Бравила и **Sulinus Vassinus** в гильдии магов Скинграда.

Учителя до 70: Alberic Litte в гильдии магов Хоррола и **Arentus Falvius**, который по профессии... священник? Да, священник в храме Талоса в Бруме, на досуге увлекается призывом демонов.

Olyn Seran ходит кругами у храма Молаг Бала (точно к востоку от хутора Weatherleah, что между городами Скинград и Хоррол). Он попросит вас призвать для него выцветшее привидение (Faded Wraith). Трудная задача, потому что для призыва нужно владеть колдовством как минимум на уровне в 75. Если вы не хотите добывать эти пять единиц, призывая скампов и доспех в поте лица, то попробуйте поискать свиток — он падает с колдунов и некромантов из пещер.

КРАСНОРЕЧИЕ (SPEECHCRAFT)

Учителя до 40: Юная северянка, бард **Alga** из Брумы и священник **Uravasa Othrelas** из храма Бравила.

Учителя до 70: Бард **Varon Vamori** из Бравила и **Gruiand Garrana** из храма в Чейдинхоле.

Неважно, цел храм Единого в храмовом квартале столицы, или разбит в битве Дагона и Дракона — в нем бродит кругами **Tandilwe**, эльфийка с действительно подвешенным языком. Ее задание самое трудное — вам надо найти *всех попрошаек Киродиила* и поговорить с ними. Не переубедить, не уговорить устроиться на работу — просто завести разговор. Это трудно.

Пять попрошаек живут в столице, в каждом главном городе их по двое. Всего, стало быть, девятнадцать человек.

К СВЕДЕНИЮ: попрошайки заразны, так что держите под рукой зелье лечения обычных болезней.

Проще всего попрошайку найти у его лежанки на свежем воздухе — ночью. Лишь в плохую погоду эти бездомные граждане предпочитают не спать под открытым небом. А вот список лежанок:

- У колодца в юго-западном углу эльфийского квартала столицы.
- На юге улицы в северо-западной части площади Талос столицы.
- У колодца в юго-восточном углу делового квартала столицы.
- В северной части храмового квартала столицы.
- У пристани столицы, рядом с тем местом, где принимают в воры (обойдите вокруг небольшой кусок стены, точно лежанку не пропустите).
- За таверной Flowing Bowl на пристани Анвила.
- К востоку от главных городских ворот Анвила.
- За таверной Lonely Suitr Lodge в Бравиле.
- За магазином The Fair Deal в Бравиле.
- Около северных ворот за камнями в Бруме.
- За домом Апога в Бруме.
- У колодца к северо-востоку от западных ворот в Леявине.
- В юго-западном углу Леявина.
- Между домами на юго-востоке от западных ворот в Чейдинхоле.
- В юго-западном углу Чейдинхола.
- Среди камней у южной стены в Хорроле.
- За камнями к северу от храма в Хорроле.
- За конюшней, что рядом с таверной West Weald в Скинграде.
- Рядом с гильдией воинов Скинграда.

К СВЕДЕНИЮ: если кто-то из попрошаек погиб до того, как вы взяли квест — не страшно. Он вам зачтется автоматически. Но это не повод истреблять их превентивно. Хотя...

КУЗНЕЧНОЕ ДЕЛО (ARMORER)

Учителя до 40: Eitar из Леявина (живет в доме у собора) и **Tadrose Helas**, кузнец в гильдии воинов в Бравиле.

Учителя до 70: Rohssan — найти его легко, он владеет магазинчиком A Fighting Chance в торговом квартале столицы. **Rasheda** — владелец магазина Fire And Steel в Хорроле.

К СВЕДЕНИЮ: чтобы получить доступ к услугам тренеров из гильдии воинов, надо быть членом гильдии. У воров и магов с этим, в целом, попроще.

Мастер кузнечного дела — аргонианин **Gin-Wulm**, кузнец из магазинчика The Best Defense, что в торговом квартале. Возможно, вам придется подождать его в магазине — бездельник лю-

«А теперь проверим рефлексы!»

бит шляться по улицам родного города. Если не хотите ждать, попробуйте отловить его на улицах эльфийского гетто и торгового квартала. Ищите ящерицу с красно-зеленой мордой в неброском коричневом жилете и в светло-коричневых штанах.

Кузнец любит загадывать загадки. Он спросит вас просто и прямо:

— Кто такой Хазадир?

Какое нам дело до какого-то Хазадира? Но непреклонен ящер. Пригорюнился герой, а делать нечего. Идите в магазин «Первое издание» (First Edition) и прочтите книгу **The Armorer's Challenge** («Состязание кузнецов»). Там все написано в форме поучительной новеллы.

— Хазадир победил в состязании.

— Верно. Будешь учиться у меня.

ЛЕГКАЯ БРОНЯ (LIGHT ARMOR)

Учителя до 40: Dul gro-Shug из эльфийского гетто и **Olfand** из магазинчика Nord Winds в Бруме.

Учителя до 70: Luciana Galena, скупщик гильдии воров — живет на юге Бравила. **Ahdarji** из Леявина (теряет ценные вещи и ненавидит пресмыкающихся).

J'Bari из Леявина, старый пройдоха, хочет подарок в форме эльфийской кирасы. Зачем, ну зачем коту кираса?

Она начнет попадаться вам на бандитах, вампирах, пиратах и в добыче с пятнадцатого уровня. Вы добудете ее, проходя квест гильдии воинов — она на бандите Азани Черное Сердце. Больше направлений я вам дать не могу — уровневые трофеи непредсказуемы.

МЕТКОСТЬ (MARKSMAN)

Учителя до 40: Edla Dark-Heart, убийца из Скайрима — живет на юге Брумы в доме Рагнара. Винодел **Shameer** — как вы уже догадались, он из Скинграда (его дом рядом с собором).

Учителя до 70: Reman Broder, еще один винодел из Скинграда. Охотник **Pinarus Inventius** из Анвила (возможно, вы когда-то бок о бок с ним истребляли львов).

Эльфийка **Alawen** разбила лагерь к востоку от Анвила (к югу и чуть-чуть к западу от развилки на Кватч и на Скинград). Беседовать с ней лучше, когда она не на охоте, а охотится она с десяти утра почти до самого вечера.

Она попросит вас предъявить ей эльфийский лук. Такие продаются в магазинах с тринадцатого уровня (бравильский «Парадокс стрелка») и встречаются в дикой природе с девятого.

МИСТИЦИЗМ (MYSTICISM)

Учителя до 40: Angalmo в гильдии магов Хоррола и **Druja** в гильдии магов Скинграда.

Учителя до 70: Ita Rienus в гильдии магов Бравила и **Boderi Farano** в Мистических архивах Незримого Университета — пробраться туда, не пройдя рекомендательные квесты гильдии, ясное дело, нельзя.

Мастер мистицизма — **Dagail** в гильдии магов Леявина. Помните эту сумасшедшую старушку с дикой прической? Вызвать ее на душевный разговор нельзя, пока вы не выполните задание гильдии магов. Если вы вернули несчастной эльфийке амулет, возвращающий относительно ясный ум, она сможет вас тренировать — но только если вы закрыли как минимум три портала в Обливион.

Все-таки, что-то не от мира сего в ней осталось.

РАЗРУШЕНИЕ (DESTRUCTION)

Учителя до 40: Chanel, придворный маг в крепости Хоррола и отличный художник, я вам скажу. Не обижайте ее, потому что потом она вас разрушению не научит. Впрочем, ее может в какой-то степени заменить небезызвестный котяра **J'skar**, увлекающийся заклинаниями невидимости. Попасть к нему на прием вы сможете не раньше, чем выполните брумский рекомендательный квест в гильдии магов.

Учителя до 70: Marc Gulitte в гильдии магов Анвила и **Delphine Jend** в гильдии магов Бравила.

■ **К СВЕДЕНИЮ:** этих двоих, возможно, придется долго уламывать выдать вам секретную информацию — где найти мастера-тренера Андарен.

Bralsa Andaren живет у святилища Кинарет (к северо-западу от статуи Сангвина, к западу от того же хутора Weatherleah). Она просто и ясно даст вам понять, что без двадцати медвежьих шкур вам у нее делать нечего. Медведи начинают бродить по лесам с седьмого уровня и встречаются не так уж часто. Впрочем, шкуры продаются в магазинах, так что можно попытать счастья в городах.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ (HAND TO HAND)

Учителя до 40: Nahsi в гильдии воинов Бравила и **Rufrius Vinicius** в гильдии воинов Анвила.

Учителя до 70: Davela Hlaren из таверны **Imperial Bridge**, что на реке Серебряной Рыбы к востоку от Желтой трассы. **Ra'qanar** в крепости Чейдинхола.

Красноречие дается нелегко — именно эта эльфийка с улыбочкой отправит нас знакомиться с бомжами Киродиила.

Мастер **Helvius Cecia** живет в Бруме. Он даст вам возможность отмстить миру за избиение в Бравиле — ведь для того, чтобы проверить крепость кулаков героя, Хельвий предложит герою *избить его*. Сопротивляться он не будет. Вам надо за полминуты снести кулаками изрядную часть здоровья сенсея.

Жаль, что повторить веселье нельзя. Новые спарринги с мастером в игре не предусмотрены.

СКРЫТНОСТЬ (SNEAK)

Учителя до 40: City-Swimmer, ящерица из Бравила. Ее часто можно встретить в городских каналах — плавает она там. **Glistel**, жена Malintus Ancrtus, учителя по взлому замков. Живет с ним в Хорроле на зависть соседям.

Учителя до 70: Othrelos из эльфийских садов столицы. **Mirabelle Monet**, владелица гостиницы для моряков в Анвиле (у причала).

Мастер скрытности — **Marana Rian**, жительница храмового квартала столицы (она часто бродит по дендрарию). Марана, желая проверить ваши навыки, предложит вам украсть у нее монетку. Сказано — сделано! У вас ведь, как-никак, минимум семьдесят единиц скрытности за душой.

ТОРГОВЛЯ (MERCANTILE)

Учителя до 40: Foroch в таверне **Gottshaw** («Готшо»), что между Кватчем и Анвилом. **Mach-Na**, пожилой книготорговец из книжного магазина в Чейдинхоле (называется магазин по имени владельца).

Учителя до 70: Magrarte, жена Eitar, учителя кузнечного дела — живет с ним в Леявине в доме у храма и очень хочет заняться сбором редких ингредиентов. **Seed-Neeus**, владелец магазина Nothern Goods на юге Хоррола.

Далеко ходить за мастером не надо — это **Palonirya**, хозяйка магазина Divine Elegance (драгоценности и модная, божественно элегантная одежда). Добиться ее расположения очень просто — надо иметь при себе десять тысяч дрейков.

ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ (HEAVY ARMOR)

Учителя до 40: Brodras в гильдии воинов Леявина и **Bumph gra-Gash** в гильдии воинов Брумы.

Учителя до 70: Valus Odiil из Хоррола — посылает героя спасти его поле и детей от гоблинов. **Varnado**, кузнец из магазинчика The Best Defense в столичном торговом квартале.

Pranal — немолодой редгард, бывший гладиатор. Он живет в таверне Рокси (к северо-востоку от столицы, у берега озера Румаре) и знает все о тяжелой броне. Но задание его будет... необычным. Он попросит у вас добыть ему подарки для хозяйки таверны — серебряный кувшин и четыре серебряных стакана. На покрытие расходов он выделит пятьдесят золотых.

Стаканы продаются в магазинах обычных товаров — например **Copious Coinpurse** или **Three Brothers** в столице. Кувшин очень несложно украсть в тех же магазинах или в гостиницах. Пранал попросит вас преподнести подарок от его имени. Сделайте это.

Скажу сразу — хозяйка таверны его не любит, и вряд ли когда-нибудь полюбит.

◆ ◆ ◆

Теперь вы точно знаете, где искать мастеров-сенсеев, и что им предложить. Пусть они и не смогут поднять вас на своих могутных плечах на верхние уровни, но посильную помощь они окажут. Удачи вам и вашему герою в достижении вершин знаний и умений! **ЛКИ**

Heroes of Might & Magic V

Демоны

Демон, казалось поперхнулся. У него вырвалось несколько возгласов, а затем он начал смеяться.
— Холодные, злобные и кровожадные, — выдавил сквозь смех демон, словно прочтя мои мысли. — Ты купился на всю эту туфту, так ведь, малыш?
Р. Л. Асприн, «Еще один отличный миф»

Первое, о чем надлежит задуматься перед началом партии в «Героев», как и в почти любую стратегию, — чем вы собираетесь побеждать? Ведь если противник у вас — достойный и глупых ошибок не делает, едва ли можно рассчитывать «задавить его массой», как бывает в игре против ИИ на невысокой сложности.

Демоническая армия не предлагает нам суперчудовищ, как драконы чернокнижника; не обещает гигантских полчищ, как воинства рыцарей и некромантов; не стоит ожидать и чистых, бесконтактных схваток, как у стрелковой армии Лесного союза.

Главные ставки демонов — это:

➤ **Минимум потерь.** Вы подставляете под удар не «настоящих» своих солдат, а призванных с помощью навыка Врат. Конечно, это не поможет против стрелков и магов, и сбалансированная армия всегда будет представлять опасность, но вот бои с нейтралами — теми, что дерутся в ближнем бою — нередко можно обустраивать без потерь. А это значит — экономить войска для решающих схваток.

➤ **Диверсанты за стенами.** Стены не слишком-то помогут против армии Инферно, призывающей подкрепления прямо внутрь вражеского города...

➤ **Адский огонь.** 50 бесов — не слишком серьезный отряд... пока им не выпал эффект адского огня! Ведь колдовская сила этой атаки зависит от количества бойцов!

➤ **Кража маны.** Те же бесы способны напрочь лишить противника маны и тем самым обезоружить героя «магического типа». Пусть вражеские колдуны дрожат заранее...

Вот этими-то четырьмя преимуществами и сильна армия Преисподней. А наша задача как генерала — получить от них как можно больший эффект. Давайте разберемся, как это делается.

ВЫБОР ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

В сетевой партии нам дается право выбрать своему войску предводителя. Давайте посмотрим, из чего мы выбираем. Герои, как известно, разнятся уникальным навыком — и дополнительными способностями (базовое открытие Врат дается всем по определению).

Грол. Способность — развитая магия хаоса. Уникальный навык — плюсы всем адским псам.

Дэлеб. Способность — развитые боевые машины. Уникальный навык — баллиста стреляет огненным шаром (в дополнение к обычному эффекту), колдовская сила равна уровню героя, деленному на 4.

Аластор. Способности — основы чародейства и восполнение маны. Уникальный навык — заклинание рассеянности дополнительно отбирает у жертвы ману, 1 единицу за уровень героя.

Грок. Способности — базовая логистика и нахождение пути. Навык: перемещение героя растет на 5% + 1% за 4 уровня, телепортация стоит вдвое дешевле.

Небирос. Способности — базовое нападение и тактика. Навык: +1 к удаче всем войскам, враг не может пользоваться тактикой.

Марбас. Способности — базовая защита и уклонение. Навык: все существа в армии получают устойчивость к магии в размере 5% + 1% на уровень героя.

Нимус. Способности — базовая удача и магическое сопротивление. Навык: количество призываемых через Врата существ растет на 1% за уровень героя.

➡ Любимый маневр — собрать рукопашников врага вокруг призванных демонов и приложить огненным шаром из баллисты Дэлеба.

Джезебет. Способности — базовое чародейство и тайные знания. Уникальный навык — плюс всем суккубам и демоницам.

Вооруженные этим «тайным знанием», приступим к выбору.

Сразу же отвергаем Грола, да, пожалуй, и Джезебет. Плюсы к атаке и защите одному отдельно взятому отряду (даже столь ценному, как единственные в демонической армии стрелки) — не наш путь. Небиросу тоже шлем вежливый отказ: +1 к удаче — это несерьезно, а тактика — и явление нечастое, и мешает несильно.

Нимус может быть хорош в затяжных партиях. На низких уровнях его плюс не дает нам вообще ничего, а вот уровне этак на десятом дает довольно серьезную прибавку к вызову через Врата. Но нескоро, ох нескоро мы насладимся этими его возможностями.

Аластор — очень странный герой. На уровнях порядка 10 и выше он одним заклятием лишает колдующий отряд всей магии... только не забудем, что большинство магов еще и стреляет. Так что не так все здорово, как может показаться. Хотя в борьбе с эльфом (проклятые друиды!) он непременно скажет свое веское слово.

Марбас почти ничем не поможет поначалу, зато впоследствии, в битве против вражеских героев, изрядно им напакостит. Но его способности слишком непредсказуемы.

Грок — скоростной герой, а скорость всегда и везде оказывается ключом к победе. Можно считать, что у него одна лишняя ступень логистики.

Но приз «Выбор ЛКИ» заслужил все-таки не он, не Марбас и не Нимус, а Дэлеб. И вот почему.

Как известно, баллиста сама по себе способна не слишком на многое. Чтобы она реально приносила пользу, нужно прокачивать линейку способностей «Боевые машины». У Дэлеба с самого начала есть развитый навык боевых машин, а на втором уровне он гарантированно получает (и непременно должен выбрать!) управление баллистой (что сразу же удвоит ее эффективность).

■ **НА ЗАМЕТКУ:** довод против — боевые машины демонам не так уж нужны из-за Врат.

Баллиста в руках Дэлеба — это оружие, которое в дебюте фактически заменит ему армию! С первых же ходов у него есть средство, легко расправляющееся, например, с армией в полсотни големов вообще без помощи обычных войск. Задача остальной армии — не погибнуть, пока баллиста отстреливает врагов...

Конечно, впоследствии ее эффект слегка снизит свое значение; но, во-первых, Дэлеб уже получил огромный плюс в дебюте, а во-вторых, не забудем все-таки про огненный шар.

КАРЬЕРА ДЕМОНА

Выбрав героя (а может, и не одного), надо определиться с тем, как и куда его развивать.

Повелитель демонов растет в первую очередь в атаке, во вторую — в знаниях. Следовательно, нужно восполнять колдовство при первой возможности, но при этом едва ли удастся натренировать его достаточно.

Из линеек навыков для демона приоритетны нападение и логистика: вероятность их предложения на очередном уровне — около 15%. В полтора-два раза ниже шансы у боевых машин, защиты, удачи, чародейства, магии тьмы и хаоса (и у расовых умений). Образование, лидерство, магия света и призыва для демона крайне мало характерны (около 2%).

Теперь посмотрим на полный набор навыков (мы их описывали в прошлом номере, а для тех, кто запутался в действительно очень непростой системе, **на нашем диске** есть диаграмма их изучения). И решим, к чему стоит стремиться.

Конечно, отлично было бы заполучить Зов Ургаша: тогда наши армии начали бы призывать демонов мгновенно, что сразу же нейтрализует стрелков противника и вообще выигрывает большую часть битв еще до их начала. Но... для этого требуется 29 умений. Иными словами, этот навык можно получить только на 29 уровне или около того — и то если на *всех* промежуточных уровнях изучать только то, что ведет к конечной цели (чуть-чуть сэкономить помогут домики ведьм, если *очень* повезет) Это может быть достойной задачей для кампании, но в борьбе против реального противника актуально разве что на самых больших и густонаселенных картах.

А в ситуациях, когда реально ожидать боя на сравнительно низких уровнях — стоит ставить более реальные цели.

Можно сосредоточить свои усилия на том, чтобы вызывать из Ада как можно больше подкреплений (и как можно быстрее). Для этого у нас есть, помимо собственно расовых навыков: широкие Врата Ада, хозяин Врат, быстрое открытие Врат. Дешевле всего развить быстрое открытие — оно относится к логистике, а с ней у демона все отлично. Неплохо идут широкие Врата, а вот хозяин Врат требует лидерства, да еще и бессмысленного сбора войск, и эта цель представляется неоправданной.

Мне кажется более интересным другое направление — усиление адского огня. Эта способность во много раз усиливает ваши войска, причем уже на раннем этапе! Для этого нужен собственно огонь, огненное возмездие (потребуются 2 навыка защиты — вполне приемлемая цена!) и иссушающее пламя. Вот **идеальная последовательность** навыков: адский огонь, основы защиты, уклонение, развитая защита, огненное возмездие, основы магии хаоса, повелитель огня, развитая магия хаоса, иссушающее пламя. При желании огненную и защитную ветки можно поменять местами. Стоит также приобрести навык пожирателя душ: с маной у вас нередко будут проблемы, ведь адский огонь работает за вашу ману. Не уверен точно, но есть мнение, что влияет на адский огонь и навык солдатской удачи — для него нужны только основы удачи, и получить его нетрудно.

➡ Герой разминается в ожидании армии.

Стоит ли того знак проклятого? Есть доводы и за, и против. За — то, что повелителю демонов, вообще говоря, не так уж много работы в бою. На магию ему часто не хватает маны — все съедает адский огонь. Только атаковать и трупы есть... Скучно. Поэтому многие изучают знак, но сам по себе он малоосмыслен — хочется еще добавить к нему ослабляющий удар, для чего требуются основы магии тьмы. Но в любом случае знак — не приоритетная цель, сперва стоит разобраться с огнем и призывом.

Чародейство демону, вообще говоря, не очень нужно — его сила не в магии; но основы изучить стоит затем, чтобы приобрести способность взрывать пожираемые трупы. Впрочем, эта возможность несколько ограничивает возможности демона — ведь поедаемый отряд может лежать рядом со своими бойцами.

УПРАВЛЕНИЕ ЛЕГИОНАМИ

В прошлом номере мы уже перечисляли сильные и слабые стороны воинов Инферно. Теперь дадим несколько практических советов по тактике.

РАЗДЕЛЯЙ И КОЛДУЙ

Как правило, бойцов одного типа водят в одной группе. У этого есть ряд преимуществ: мелкие отряды, например, проще разгромить без контрудара. Да и ограничение на количество групп на поле боя никто не отменял.

Бывают, разумеется, случаи, когда делить отряд нужно: например, чтобы подавить несколько стрелковых групп. Но в пятых «Героях» встречается совершенно особый резон для такого поведения.

Взгляните на таблицу; в ней показан урон от магии пещерных демонов и владык (их колдовская сила не различается, отличие лишь в наборе заклятий). Нетрудно заметить, что формула очень необычная — это вам не прямая пропорциональность.

Допустим, у вас есть 10 демонов; их огненный шар нанесет 224 хита урона. Но если их разделить на две группы — два огненных шара по 154 хита в сумме снесут 308! Располовинив отряд, вы получаете выигрыш в 37%!

МАГИЯ ПЕЩЕРНЫХ ДЕМОНОВ

Количество демонов	Урон от огненного шара	Урон от метеоритного дождя
1	42	45
2	84	90
3	112	120
4	140	150
5	154	165
6	168	180
7	182	195
8	196	210
9	210	225
10	224	240
11	238	255
12	252	270

➥ Мумии есть, а пирамид нет! Зато есть комната отеля, где они могут хорошо порезвиться.

И это еще не все — двигаясь по таблице дальше, вы увидите, что прибавление новых демонов все слабее и слабее влияет на результат. Если разбить на 4 группы 20 демонов — выигрыш будет уже в два с лишним раза...

Похожая схема работает и для других колдующих войск, например — друидов и элементалей. Но пещерных демонов стоит дробить на более мелкие группы. Это потому, что магическая сила завязана на количество бойцов, нарождающихся в городе за неделю (без цитадели и замка).

Впрочем, не забудем о том, что большой отряд может вызвать меньший...

С пещерными владыками нужно еще думать над тем, что колдовать — огненный шар или метеоритный дождь. Уроном они почти не отличаются, но маны хватит на два огненных шара... В общем, если увеличенная площадь удара не приносит решающей выгоды, не стоит переходить на метеоры.

Нужны пещерные владыки (но не демоны) и в ближнем бою: даже один-единственный владыка своим ударом всегда убьет дракона! Применять их против врагов 1-5 уровней смысла сравнительно мало.

БЕРЕГИТЕ БЕСОВ

В отличие от лазутчиков, дриад и прочих первоуровневых бойцов, бесы — не расходный материал. Как только вы сможете обойтись без их использования в охоте на нейтралов — стоит сделать это. Вражеские стрелки почему-то очень любят изводить бесовские полчища, а вам они *очень* пригодятся. Мягко говоря.

Каждые *четыре* беса в каждый свой ход съедают 1 единичку вражьей маны (а черти — еще и передают вам). Накопив сотню бесов, вы первым же ходом отберете у врага 25 единиц маны, а триста (если вдруг удастся столько собрать...) имеют шанс первым же ходом лишить маны, скажем, чернокнижника.

Если ваш противник — некромант или чернокнижник, то бесы будут едва ли не главной ставкой в бою. Да и против других классов они сыграют свою роль. Поэтому «пушечным мясом» для вас должны служить простые либо огненные демоны. Они немногим сильнее бесов, но напрочь лишены их хитрости и коварства. Так пусть дохнут во славу Инферно и экономят жизни более нужных воинов.

Если есть свободные места, иногда стоит разделить бесовский отряд на группы. Но это не очень помогает. Лучше обзавестись чем-нибудь, увеличивающим хиты...

В атаку на вражескую территорию демону лучше идти вдвоем: один — с главной армией, второй — бесовод. Пока главный герой расчищает путь через монстров, второй идет за ним по пятам, возможно — собирая ресурсы, а в конце хода (если враг может оказаться близко) отдает бесов главному, чтобы в начале хода их забрать.

КСЕНОФОБИЯ ДЕМОНИЦ

Демоницы — один из лучших бойцов Инферно, но есть у них и сильный недостаток. Их цепная молния «обрадует» и ваши отряды, если они не из Преисподней. Верно и обратное: против вражеских демонов цепная молния будет бить как обычная.

Поэтому суккубов непременно надо продвигать в демоницы, если вы полагаетесь только на войска своей расы. В противном случае (как, например, в третьей миссии кампании Аграила) их усовершенствование не окупится.

СКОРОСТЬ И ОТВАГА

Чаще всего в бою с нейтралами страдать будут, вероятно, зверюшки — собаки и лошади. Это потому, что не всегда можно позволить себе ими спокойно ждать; высокая скорость и инициатива просто-таки призывают задействовать их для блока стрелков или быстрых бегунов. Что и происходит.

Но потери эти можно и должно сокращать. Так, например, в борьбе с не очень быстрыми противниками кошмаров и особенно церберов можно и нужно использовать «в режиме фурий»: они успевают походить дважды за время, пока какой-нибудь увалень соберется сделать единственный ход, и могут успеть ударить и убежать.

Что делать, если против вас воюют, скажем, зеленые драконы или гидры, которых только допусти до вашего строя — и пойдет сплошное горе и разорение? Ясно что — пытаться отпугивать. У вас ведь нету этих замечательных пуленепробиваемых энтов с корнями-кандалами... Одинокий адский конь, особенно при наличии солдатской удачи — хороший шанс отбросить врага назад и выиграть время. Для этого нередко отделяют от группы именно единственную лошадку-смертницу. Дешевле обходится.

И — не забывайте волшебную кнопку W, то бишь Wait — отложить ход на попозже. Для собак и лошадей она очень актуальна, даром что не снабжена соответствующим рисунком на экране.

ДЕБЮТНАЯ ТЕОРИЯ

Если вы вняли совету и выбрали Дэлеба своим главным героем, у вас есть масса возможностей для охоты на нейтралов в самом начале. Собрав небольшой кулак из базовых демонов для блока атак, вы можете смело выходить на медлительных противников третьего уровня — например, стальных големов, минотавров или латников в количестве «Много». У вас еще нет стрелков, и не предвидится, но есть баллиста с огненным шаром, и этого более чем достаточно...

Вообще, големов и им подобных всяк норовит обидеть, но вам для этого не надо ждать ничего — только собрать 1 (один) сундучок для получения второго уровня. Никаких войск сверх стандартного набора!

На быстрых стрелков надо ходить сокращенной армией: без бесов, с одной-единственной лошадью и парой церберов для подавления огня, баллистой, суккубами. Выведя вперед коня и собак, вы привяжете стрелков к атаке на непосредственно угрожающих им врагов. А там уж подоспеют демоны из портала, да и ваша артиллерия скажет свое слово. А вот против стрелков медлительных, наоборот, хороши лошади и собаки в большом количестве.

Вообще, второй герой вам нужен не только затем, чтобы собирать ресурсы — он должен постоянно забирать и возвращать армии. Дабы они не страдали от нейтралов зазря.

К знакомству с противниками надо стремиться по возможности раньше. Нет резона давать магу, чернокнижнику или некроманту развернуть свои волшебные навыки, насобирать скелетов, дорасти до драконов и так далее. Со своей верной баллистой и с порталами вы можете создать врагу кучу неприятностей. На уровне высших армий демоны выглядят бледнее.

Едва ли повелитель демонов станет по-настоящему хорошим колдуном. Поэтому его основные заклятия — это замедление и ослабление. Он должен задерживать врага и отбирать у него магию, остальное сделает армия. Повелитель демонов, в отличие, скажем, от рыцаря, почти не страдает из-за слабости своих чар: у него ведь есть бесы, которые быстро уравняют шансы в колдовской дуэли!

Подводя итоги, заметим: демоническая армия — для решительных и быстрых игроков. Любителям долго и сосредоточенно копить силы я бы порекомендовал что-нибудь более солидное. Генерал-демон должен действовать решительно: в конце концов, демоны ведь не умирают, а только возвращаются в бездну для перегруппировки! **ЛКИ**

ДЕМОН ПО НАЙМУ

Обычно хочется, чтобы вашими войсками командовал герой той же расы, к которой принадлежат войска. Минусы к боевому духу от несоответствия оправдать трудно.

И все же есть ситуации, когда «чужак» оказывается полезнее родного героя. Нередко такое бывает как раз с демоном — его призывают на службу совсем другой расе. Как правило, этим балуются люди. Что с них взять — слабовольное племя!

Суть в том, что рыцарь с его тренировкой войск, вообще говоря, в бою не очень нужен. И вполне имеет право на жизнь схема, в которой рыцарь, получив пару уровней, сидит себе дома, охраняет свой удел и производит в новые звания крестьян.

Толпа латников или оруженосцев, конечно, трудноуничтожима, но не так уж грозна — хитов снимает всего ничего. А если они научатся дышать адским огнем? Сила которого напрямую зависит от количества бойцов? Это, знаете ли, совсем другое дело!

Конечно, демону в таких условиях не пригодится умение вызывать подкрепления из ада. Но зато армия у него будет чрезвычайно многочисленна, и к тому же противник никак не рассчитывает встретить на поле боя огнедышащих латников!

ЖАНР
стратегия (RTS)
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
В РОССИИ
Game Factory Interactive, Руссобит-М
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Starcraft, Ground Control II: Operation Exodus
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 1.4 GHz, 256 MB, video 32 MB
Рекомендуется –2.2 GHz, 512 MB, video 64 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD
АДРЕС В СЕТИ
www.dawnofwargame.com

ФЕЛИКС МОРОЗОВСКИЙ

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ 95%

Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

искусство космодесанта

С самого появления Warhammer: Dawn of War космодесант стал самой популярной расой в игре. Почти половина всего игрового населения Warhammer предпочитает именно эту расу. Разумеется, для космодесантников было придумано наибольшее количество разнообразнейших вариантов развития и тактических уловок. Некоторые используются до сих пор, другие уже позабыты, а кое-что возвращается и находит новое применение. Эту статью мы решили посвятить именно космодесанту. Все тактики предназначены для этой расы, кроме одной, которая направлена против нее.

ШТУРМОВИКИ

КОСМОДЕСАНТ ПРОТИВ КОСМОДЕСАНТА

Карта: любая, необходимо только достаточное количество укрытий.

Игроков за космодесант всегда интересовал вопрос: какую тактику выгодней выбрать, играя против себе подобных? Что лучше — навербовать как можно больше космодесантников, вооружить их плазмометами и постараться построить технику (как в борьбе против орков) или все-таки начать массовую тренировку штурмовиков и попытаться уничтожить противника в рукопашном бою?

Главная проблема — в том, что, если в самом начале игры отказаться от космодесантников, можно стать жертвой блиц-атаки, и тогда выиграть будет очень сложно. Если же слишком увлечься производством именно этих отрядов, несколько позже эти усилия не оправдают затрат.

Что же делать?

Для эффективной игры нужно комбинировать оба способа, взяв из обоих самое лучшее. Перед вами — удачный симбиоз этих двух идей.

❖ ❖ ❖

Первый служитель (Servitor) строит кельи-казармы (Chapel-Barracks), а вы тем временем выделяйте главное здание — оплот веры (Stronghold) и делайте заказы в следующей последовательности:

➤ **два взвода разведчиков** (Scout Marine Squad). В их обязанности входит захват стратегических точек;

➤ **второго служителя**. Сперва он должен будет помогать своему коллеге, а затем их пути разойдутся;

➤ **еще два отряда разведчиков.** Они присоединятся к первым двум отрядам.

Когда кельи-казармы готовы, наймите командора (Force Commander) и начинайте возводить радарные посты (Listening Posts).

Первый отряд разведчиков, который не найдет на вашей территории подходящей стратегической точки для захвата, должен отправиться в гости к противнику. Его основная цель — мешать захвату точек влияния или уничтожать вражескую рабочую силу.

Первое время ваши служители будут трудиться вместе. После того, как первый радарный пост будет достроен, необходимо провести разделение труда — каждый рабочий должен сооружать отдельный радарный пост. Таким образом, вы будете вести строительство постов в нескольких местах одновременно.

Вслед за командором завербуйте в кельях-казармах взвод космодесанта (Space Marine Squad). Он может понадобиться вам для различных целей. Во-первых, космодесантники помогут отбиться от возможной блиц-атаки. Во-вторых, вы сможете спрятать в рядах этого отряда раненного командора, а позже и священника (Chaplain). В-третьих, при необходимости космодесантники могут провести небольшой диверсионный рейд. Ну и, наконец, можно раздать им плазмометы (Plasma Guns) или ракетные установки (Missile Launchers) для повышения их боевой мощи.

Когда уровень вашего дохода достигнет 86, начинайте строительство оружейной (Armory). Как только это здание будет завершено, по очереди натренируйте в кельях-казармах два взвода штурмовиков (Assault Marine Squad).

Тем временем ваши рабочие пусть возводят два плазменных генератора (Plasma Generators). К

Дальность стрельбы разведчика со снайперской винтовкой выше чем у жнецов. Это дает преимущество при попытках осады вашей базы.

этому моменту разведчики завершат захват всевозможных точек. Теперь стоит поделить вашу армию на две части: первая — отряд космодесантников — атакует врага со стороны реликта, вторая — группа разведчиков и командор — проникает на базу противника с другой стороны и уничтожает рабочих.

С появлением первых единиц энергии изучите улучшение *плазмопистолеты (WarGear: Plasma Pistols)*.

Когда ресурсов будет достаточно, превратите ваш оплот веры в монастырь (Monastery) — это первое усовершенствование вашего главного здания. А когда прибыль поднимется до 98, закажите еще один плазменный генератор, улучшите два радарных поста до охранных (Fortified Position Add-on) и сделайте усовершенствование *энергомечи (WarGear: Power Sword)*.

После того, как ваше главное здание превратится в монастырь, изучите еще два улучшения — *бионика первого уровня (WarGear:Bionics Level 1)* и *целеуказатель (WarGear:Target Finders)*.

В монастыре наймите священника.

Постепенно увеличивайте численность взводов штурмовиков и заказывайте новые отряды.

ЭТО ВАЖНО: не забудьте добавить в каждый отряд лидера-ветерана (Commander Veteran Upgrade).

ТАКТИКА БОЯ

➤ Количество отрядов штурмовиков должно быть как минимум таким же, как число взводов космодесанта у вашего противника.

➤ Священника лучше всего спрятать в рядах отряда космодесанта и держать в центре сражения. Его аура может решить исход боя.

➤ Учитывая немаловажную роль священника, желательно концентрировать свой огонь на священнике вашего врага.

ЗАЧЕМ НАМ ВИДЯЩАЯ?

ЭЛЬДАРЫ ПРОТИВ КОСМОДЕСАНТА

***Карта:** Внешние пределы*

Все чаще и чаще в Warhammer: 40 000 прослеживается тенденция не использовать командиров в начале игры. Многие игроки отказываются от поддержки героев, предпочитая на освободившиеся средства нанимать дополнительные отряды, а сэкономленную энергию расходовать на всевозможные улучшения. Такая тактика достаточно часто оказывается эффективной по двум причинам. Во-первых, срабатывает эффект неожиданности. Во-вторых, в распоряжении игрока оказывается достаточно солидное войско с высокой силой фокусировки огня, причем довольно рано. Если ваш противник нанял командира, но не позаботился о его должной защите, у вас будут все шансы без особых проблем уничтожить его и выиграть партию.

❖ ❖ ❖

Первый скульптор (Bonesigner) возводит портал призвания (Aspect Portal).

Затем выделяйте ваш командный центр — ассамблею (Webway Assembly) — и закажите в ней еще одного скульптора и два взвода дозорных (Guardian Squad), в обязанности которых будет входить захват точек влияния. Также начните первое исследование — изучите *легкую поступь (Fleet of Foot Research)*. Это усовершенствование повысит маневренность ваших отрядов.

Второй работник помогает первому возводить портал, а затем они совместно приступают к строительству плазменного генератора (Plasma Generator).

В алтаре закажите улучшение *камень аспекта жнецов (Reaper Aspect Stone Add-on)* и, разумеется, призовите два взвода темных жнецов (Dark Reaper Squad).

Захватывайте точки влияния и стройте слышащие алтари (Listening Shrine).

В каждый отряд темных жнецов назначьте экзархов (Add Leader: Dark Reaper Exarch) и постепенно повышайте их численность до максимума.

Собрав ударную силу, атакуйте врага через верх карты. Там сосредоточены две важные точки влияния, завладев которыми, вы получите как финансовое, так и стратегическое преимущество. С такой позиции можно нанести удар либо по центру карты, либо сверху. На данном этапе противнику будет нечего противопоставить вам, и перед ним встанет выбор из двух зол: потерять все войско, пытаясь отбить вашу атаку, или пожертвовать куском своей территории.

Имея хотя бы 50 единиц прибыли и пополнив отряды жнецов, займитесь взводами дозорных (Guardian Squad). Им также понадобятся экзархи.

Когда накопится достаточно средств, сделайте улучшение *камень аспекта баньши (Banshee Aspect Stone Add-on)* и один-два взвода самих баньши (Howling Banshee Squad). Далее следует назначить в каждый отряд экзархов (Add leader: Howling Banshee Exarch) и пополнить до максимума.

Затем стройте храм духа (Soul Shrine) и два плазменных генератора.

ЭТО ВАЖНО: не прекращайте осаждать базу противника!

Когда храм духа будет готов, соорудите технопортал (Support Portal).

В технопортале сделайте улучшение *камень доставки лордов-призраков* (Wraithlord Aspect Stone Add-on), а в храме душ исследуйте *зов войны* (Call of War Research).

Возводите новые плазменные генераторы и превращайте ваши слышащие алтари в боевые (War Shrine Add-on). Собственно, все.

ТАКТИКА БОЯ

➤ Фокусируйте огонь жнецов на одном отряде или на командоре.

➤ По возможности старайтесь атаковать из укрытий.

➤ Взводы дозорных с экзархами желательно бросать в ближний бой.

НЕТ ПЛАЗМЕННЫМ ПИСТОЛЕТАМ!

КОСМОДЕСАНТ ПРОТИВ ХАОСА

Уже много месяцев подряд игроки за хаос в 90% случаях пользуются всего двумя тактиками: «Рапторы» и «Плазмопистолеты».

Первая считается тактикой открытых пространств. Это развитие используется повсюду, где количество возможных точек появления игрока больше двух. Также оно может применяться на картах с большим количеством гор и возвышенностей, которые не позволяют пешим войскам маневрировать по карте с достаточной легкостью. Справиться с такой тактикой очень непросто. Чтобы успешно противостоять ей, придется не просто предугадать ее появление, но и выбрать правильное встречное развитие, да еще и владеть хорошим уровнем микроуправления.

Вторая тактика более проста, незатейлива и особенно популярна среди игроков среднего класса на тех картах, где возможных мест появления противника всего два. При всей своей простоте эта тактика весьма и весьма эффективна.

Однако народные умельцы все же нашли для космодесанта отличный способ справиться с этим вариантом развития.

❖ ❖ ❖

Первый служитель начинает возводить кельи-казармы.

В оплоте веры заказывайте второго рабочего (он отправится на помощь первому), затем нанимайте два взвода разведчиков и изучайте улучшение *маскировка (Scout Infiltration Research)*.

Небольшая диверсия на территории противника.

Пострелы абсолютно бесполезны против разведчиков со снайперской винтовкой. И даже вредны, так как деморализованный Большой железячник ничего не может противопоставить командору.

В кельях-казармах тренируйте взвод космодесанта, а вслед за ними — командора.

Как только будет захвачена первая точка влияния, отряд разведчиков, который это сделал, направляется на базу к противнику. Когда разведчики приблизятся к месту назначения, *маскировка* будет уже исследована, и вы сможете незаметно проникнуть на базу врага и уничтожить его еретиков (Heretics).

Тем временем первый отряд космодесанта также направляется на базу противника, к ближайшей точке влияния, чтобы не позволить врагу ее захватить. Если вдруг какой-нибудь лорд хаоса (Chaos Lord) пытается прогнать ваш отряд со своей территории, стоит немного отойти назад, дождаться появления командора, а затем продолжить атаку.

С другой стороны базы ваши невидимые разведчики стараются снять флаги с захваченных точек влияния или истребить еретиков.

Пока вы отвлекаете противника, не стоит забывать и о развитии собственной базы.

Когда командор появится на свет, следует сразу же заказать в кельях-казармах один за другим два взвода космодесанта, чтобы затем перебросить их на вражескую базу.

Стройте радарные посты.

Пополняйте отряды космодесанта до 6-7 бойцов.

При уровне дохода 80 единиц постройте плазменный генератор, а вслед за ним — оружейную.

Ну, а когда в вашем распоряжении окажутся 3 взвода космодесанта, по 6 воинов в каждом, а также командор и два отряда разведчиков, наступит пора перейти в активное наступление.

ТАКТИКА БОЯ

➤ Старайтесь перевести ваши отряды в ближний бой, так как плазменные пистолеты слишком сильны.

➤ Разведчикам стоит раздать огнеметы (Flamers).

➤ Приложите максимум усилий, чтобы убить лорда хаоса.

➤ Собственного героя — командора — спрячьте в рядах космодесантников.

ПЕХОТНЫЕ ВОЙНЫ

КОСМОДЕСАНТ ПРОТИВ ОРКОВ

Карта: *Река крови*

Как известно, «Река крови» — одна из самых популярных карт в Warhammer 40 000. На ней, прямо как в Греции, есть все: укрытия, реликты, достаточное количество стратегических точек и, конечно же, сама река крови.

На такой маленькой карте очень важно хорошо защититься и в то же время не отстать в развитии от противника.

Орки вообще очень коварны, а на этой карте они проявляют свою подлую натуру в полной мере. Чаще всего они начинают партию с небольшой блиц-атаки, направленной на подрыв вашей экономики и уничтожение разведчиков. Это позволяет орку выиграть время, чтобы быстро развиться до козырей (Nob Leaders) и обзавестись разнообразной техникой.

Если вы хотите победить (а как же иначе?), основная цель — не позволить врагу остановить ваше развитие и грамотно приготовиться к встрече дорогого гостя. Легче всего справиться с этим, играя за космодесант.

⬥ ⬥ ⬥

Ваш первый служитель, как обычно, строит кельи-казармы.

А вот дальнейшее развитие пойдет по несколько непривычному сценарию. В оплоте веры следует заказать не еще одного рабочего, как это делается чаще всего, а два взвода разведчиков для захвата точек влияния.

Только после этого можете нанять второго служителя, который первым делом займется строительством радарных постов. А ваш первый рабочий, как только завершит строительство келий-казарм, начинает строить плазменный генератор.

В кельях-казармах натренируйте командора.

Когда командор появится на свет, завербуйте два взвода космодесантников.

Поочередно улучшайте два радарных поста, расположенных в ключевых местах карты, до постов охранных.

■ ЭТО ВАЖНО: не пытайтесь занимать реликты!

Эта стратегия в начале партии рассчитана на оборону. Лучше немного подождать и проследить, в какую сторону направится Большой железячник (Bigmek), а затем направить вашего командора к противоположному реликту и отогнать от него вражеские отряды.

Пополните ваши отряды до шести бойцов.

Когда уровень вашего дохода достигнет 86, постройте оружейную, и, когда она будет готова, превратите ваш оплот веры в монастырь. Затем — соорудите еще плазменный генератор. Теперь самое время нанять дополнительный отряд космодесанта.

Далее улучшайте оставшиеся радарные посты, а сразу по завершении — изучите несколько важных улучшений в оружейной: *плазменные пистолеты* и *энергомечи*.

Как только главное здание будет усовершенствовано до монастыря, назначьте лидеров в каждый отряд. Изучите в оружейной еще два улучшения: *бионика первого уровня* и *целеуказатель*. Раздайте всем вашим отрядам плазмометы, кроме одного, который необходимо снабдить ракетными установками.

Осталось только нанять священника, и можно смело идти в атаку, чтобы стереть сторонников хаоса с лица земли!

СНАЙПЕРЫ

Давным-давно, на заре Warhammer 40000, было весьма популярно развитие, предполагавшее использование радарных постов в качестве защитных сооружений. Их использовали для прикрытия, чтобы отстреливать неудачно расположившиеся отряды пехоты противника. Тогда эта тактика была эффективна, но время шло и в какой-то момент о ней заслуженно забыли. Затем вышло множество «заплаток» и, наконец, дополнение Winter Assault, в корне изменившее процедуру получения снайперских винтовок (Sniper Rifles).

И вот теперь игроки вновь вспомнили о возможности разведчиков стрелять из снайперских винтовок и придумали даже не одно, а целых два замечательных развития, построенных на использовании этого оружия. Обе тактики рекомендуются для применения на карте «Река крови».

Прежде чем рассматривать конкретные тактики, давайте остановимся на общих принципах применения снайперов в бою. Использование этих отрядов таит в себе некоторые опасности, избежать которых поможет несколько основных правил:

➤ 1. Снайперы очень ранимы. Их легко ранить и убить. Поэтому лучше не вступать в открытое противостояние с противником.

➤ 2. Снайперы не сильны в ближнем бою. Это еще одна причина держать их подальше от бойцов противника.

Огнемет прекрасно снижает мораль противника. Еще немного, и победа будет за нами!

А ведь один-таки в поле не воин...

➤ 3. Не нужно стоять на месте, ожидая, пока перезарядится винтовка. В это время вполне можно маневрировать. Перезарядив оружие, можно сделать выстрел и продолжать перемещение.

КОСМОДЕСАНТ ПРОТИВ ОРКОВ

Карта: Река крови

В старые добрые времена снайперы успешно использовались в борьбе с орками. При помощи этих отрядов космодесантники справлялись с шоблами рубак (Slugga Boy Squads), пострелов (Shoota Boy Squad) или козырей. Это вполне возможно и сейчас. Снайперы помогут справиться даже с ранними атаками орков.

Итак, давайте рассмотрим поподробнее этот вариант развития.

◆ ◆ ◆

Первый служитель, как всем давно известно, отправляется строить кельи-казармы, а вы пока что наймите второго рабочего для сооружения плазменного генератора.

Как только ряды вашей рабочей силы пополнятся, займитесь тренировкой трех взводов разведчиков (они, как обычно, должны захватить как можно больше точек влияния). Кроме того, надо исследовать улучшение *снайперские винтовки* (не забывайте, что наше развитие построено именно на этом виде вооружения).

Закончив с кельями-казармами, наймите командора. К этому времени два служителя уже выполнят свои строительные задания. Им придется подождать, пока будет захвачена первая точка влияния, чтобы возвести радарный пост.

Когда уровень вашего дохода достигнет 56, начинайте раздавать разведчикам снайперские винтовки и в полной мере использовать их смертоносное действие.

Скорее всего, по вашей базе уже будет бегать вражеский герой — Бальшой железячник, да не один, а вкупе с отрядом пострелов или рубак. Разведчики могут отстреливать пехоту противника, а с Бальшим железячником должен справиться ваш командор.

ЭТО ВАЖНО: если случится несчастье и вы потеряете своего командира, следует немедленно нанять такого же.

Улучшайте ключевой радарный пост и превращайте его в охранный, а на уровне дохода 80 — возводите еще один плазменный генератор. Ваши разведчики тем временем занимаются полезным делом — разыскивают «отбившиеся от стада» вражеские отряды и безжалостно отстреливают их.

Когда второй плазменный генератор будет готов, следует построить оружейную, усовершенствовать еще несколько постов и соорудить два дополнительных генератора. Накопив немного средств, сделайте улучшение главного здания, превратив его в монастырь, а затем завербуйте два отряда штурмовиков.

Теперь нужно исследовать два важных улучшения: *бионика первого уровня* и *целеуказатель*. Заложите фундамент для храма Бога-машины (Machine Cult) и начинайте строить дреноуты (Dreadnoughts).

ЭТО ВАЖНО: чтобы начать производство дредноутов, понадобится соорудить еще два плазменных генератора.

КОСМОДЕСАНТ ПРОТИВ ЭЛЬДАРОВ

Карта: Река крови

Снайперы — замечательный отряд, который может пригодиться вам не только в борьбе против орков. Они могут эффективно расправляться с достаточно дорогостоящими бойцами других рас. Например, они будут полезны в сражении против эльдаров. Эльдары очень часто применяют стратегию без Видящей (Far Seer), а значит, не могут на начальном этапе игры уничтожить значительное количество ваших первых бойцов.

Давайте рассмотрим последовательность действий, которую следует применять в борьбе против эльдаров при помощи снайперов.

◆ ◆ ◆

Пока ваш первый служитель строит плазменный генератор, закажите четыре отряда разведчиков, отправьте их захватывать точки влияния и наймите второго служителя. Оба рабочих должны будут заняться сооружением радарных постов в различных частях карты, чтобы затем улучшить их до охранных.

Пока радарные посты строятся и усовершенствуются, изучите ваше первое и самое главное в этой игре улучшение — *снайперские винтовки*. Как только они станут доступны, раздайте оружие разведчикам. Теперь вы готовы отразить атаку орков.

В тот момент, когда уровень дохода достигнет 92, закажите кельи-казармы чтобы нанять там командора. Только не затягивайте с этим — промедление может обойтись слишком дорого.

Когда кельи-казармы будут готовы, вы сможете соорудить оружейную, а затем —улучшить главное здание. На этом этапе потребуются еще два отряда штурмовиков и два важных улучшения — *плазменные пистолеты* и *энергомечи*. И не позволяйте противнику расслабиться ни на секунду, используя тактику «бей-беги», чтобы истребить как можно больше вражеских бойцов.

Как только ваше главное здание будет усовершенствовано, начните строить храм Бога-машины и еще два плазменных генератора. Накопив энергии, производите дредноуты, а стратегические очки потратьте на новые взводы космодесантников. Наконец, непременно закажите священника.

ЛКИ

ЖАНР
стратегия (RTS)
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
В РОССИИ
Софт Клаб
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Warhammer 40000: Dawn of War, Rise of Nations
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Минимальные – 1.6 GHz, 256 MB, video GeForce 3MX/Radeon 8500 64 MB
Рекомендуемые – 3 GHz, 1 GB, video GeForce 4 Ti/Radeon 9000 256 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
АДРЕС В СЕТИ
www.bfme2.ea.com

ОЛЕГ КАЗАНЦЕВ

РЕЙТИНГ 87%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Battle for Middle-Earth 2

Три лица зла

Почему так много игроков любит играть за злодеев? Быть может, потому, что в жизни мы намного гуманнее и миролюбивее, чем необузданные варвары или мрачные тираны. И для разнообразия бывает очень приятно ощутить себя тем, кем никогда не станешь. Но игра диктует свои правила... По статистике, на одного Темного Властелина приходится не менее дюжины светлоликих Героев, готовых из себя выпрыгнуть, лишь бы сделать Темному какую-нибудь пакость. Живет Властелин себе в Империи Зла, никого не трогает, и тут появляются ниоткуда храбрецы, которых хлебом не корми — дай только жизнью пожертвовать поэффектнее во имя Добра (желательно перед кинокамерой). «Нет, ну это переходит всякие границы! — восклицает в сердцах злодей. — Хватит хулиганствовать! Все, ребятишки, игры кончились...»

Королевства гоблинов, Мордор и Изенгард — вот те силы Средиземья, которые игроку предстоит привести к власти над миром. Все они обладают своими неоспоримыми достоинствами и, безусловно, своим мрачным колоритом. Играть за них на первый взгляд непросто, но эта статья призвана помочь потенциальным Властелинам достичь вершин полководческого искусства. Ждите ночи, мы выступаем в поход!

ГЛАЗ ПОВЕЛИТЕЛЯ НАБЛЮДАЕТ ЗА ТОБОЙ!

Мордор — страна контрастов. Здесь «пушечное мясо» сочетается с разрушителями-одиночками. Соблюсти между этими противоположностями «золотую середину» довольно сложно, но, если уж получится, остановить орды Саурона не сможет никто.

Сразу надо заметить, что ударяться в крайности опасно — полчища орков будут в мгновение ока сметены кавалерийским ударом, а герои-одиночки бесславно гибнут на копьях или под стрелами. Ответ напрашивается сам собой — пусть герои и бойцы-одиночки сольются с толпой. Сохранность орков нас не волнует, они лишь отвлекают вражеские силы от главных действующих лиц. Это в теории... А вот что получается на практике.

Начало у всех рас одинаковое: целенаправленное возведение ресурсодобывающих строений (если рядом есть лес — строим лесопилки, если нет — довольствуемся скотобойнями). Впрочем, на первой минуте игры стоит построить орочью пещеру и обучить пару-тройку дешевых отрядов орков. Нет, тактика «zerg rush» нам не нужна — она только замедлит развитие до высокотехнологичных отрядов. Зато эти самые орки смогут задержать врага, если тот решит удивить вас своим визитом на самом старте (особенно такой привычкой славятся гоблины), а в свободное время они могут заняться зачисткой карты от нейтральных обитателей, чем с лихвой окупят потраченные на них ресурсы. Когда число построенных скотобоен достигнет шести-восьми, можно приняться за создание настоящего тренировочного комплекса и накопление вооруженных сил. Состав армии зависит от врага, но об этом позже.

Не забывайте, что оборона — это ахиллесова пята прислужников Саурона. Чтобы защитить от налетчиков гектары скотобойных полей (абсурд?!), приходится придумывать самые изощренные способы защиты. Ведь опытные игроки с наглостью пользуются отсутствием у Мордора стен, со свистом пуская всадников порезвиться. А вот у мордорцев с мобильными отрядами дефицит, поэтому... Способа победить два: первый — рискованный, второй — рискованнее, чем первый.

Способ №1 подразумевает доктрину: «Сидите за стенами и бойтесь нас». С самого старта надо воспользоваться сверхбыстрым воспроизводством орков, создавая порции «пушечного мяса», призванные своими никчемными жизнями задерживать врагов на их базе. А мы тем временем развиваем инфраструктуру, собираем харадримов и истерлингов, нанимаем героев. Тут главное — не дать врагу шанса опомниться и перейти в контратаку. Скармливайте орков без зазрения совести (пребывание в роли безжалостной мясорубки почему-то очень успокаивает живых игроков), и в один прекрасный момент враг поймет, что контролирует слишком мало территории, а следовательно, уступает в финансах. Когда вместо привычных орков враги встретят штурмовых троллей, мумаков и «великолепную пятерку» назгулов, они будут неприятно удивлены. Сложностей уже не возникнет.

Другой вариант приемлем, если на карте обширные лесные пространства. Следует определить периметр, который вы можете оборонять с помощью мобильных отрядов, и держать оборону, полагаясь на помощь южан и героев (последние, кстати, при такой стратегии просто урчат от удовольствия, набирая уровни один

за другим). Стройте вокруг цитадели башни для катапульт. Копите очки силы — они вам понадобятся для таких сил, как промышленность (Industry) и опустошение (Devastation). Если леса на карте достаточно, то частично восполнить отставание в ресурсах с помощью этих сил вполне возможно. Когда герои достигнут высших уровней (а к этому времени их у вас должно быть много — и героев, и уровней), оборона превратится из борьбы за существование в забавное удовольствие. И все благодаря тому, что назгулы будут распугивать врагов своим криком. Толком атаковать в таких условиях враг не сможет — визжащий назгул в толпе противников творит чудеса. Дальше победить будет не сложно, главное — прорваться через воинов врага на его базу. Там десятиуровневые герои не оставят камня на камне.

А теперь, как и было обещано, поговорим о врагах и о составе армии, обязанной с ними бороться.

ЛЮДИ

Сила людей, простите за каламбур, заключается в отсутствии откровенных слабостей. Да и конница Гондора и Рохана не даст вам заскучать. Помните, что орки-воины и орки-лучники очень слабы против кавалерийских наскоков, поэтому чем раньше вы сделаете опорой своей армии харадримов, тем лучше.

Лучники — не самая сильная сторона людей, поэтому тролли (особенно штурмовые), мумаки и назгулы на летающих тварях чувствуют себя здесь относительно комфортно.

■ ЭТО ВАЖНО: призыв армии мертвых, одно из финальных заклинаний Гондора, практически безвреден для вас, если вы уберете войска с пути следования призраков — здания от них почти не страдают. Придется немного побегать, зато потери уменьшатся в разы.

ЭЛЬФЫ

Стрелки из стрелков. Да, сражаются эльфы посредственно, но до рукопашной дело доходит не всегда. Хуже всего, что полноценной конницы, кроме назгулов, у Мордора нет, а толстокожие бойцы (тролли, мумаки) гибнут под стрелами очень охотно. Поэтому бороться с «длинноухими» лучше так: под обстрел подставляем своих орков, переведенных в оборонительный режим (подольше проживут), а затем напускаем на стрелков героев. Темные всадники Короля-Чернокнижника должны справиться.

ГНОМЫ

Основу гномьей армии составляют медлительные пехотинцы, что нам только на руку, даже орки смогут тут почувствовать себя полноценными воинами (не надолго, пока не убьют). Лучники (особенно истерлинги) прекрасно работают против врага, пока пехота держит его в рукопашной. Правда, харадримы порой в войсках будут нужны для противодействия боевым повозкам, да героев в гущу боя пускать несколько опасно. А в остальном проблем не намечается.

Бороться против гномов очень легко, если не дать им распространиться по карте. Тогда фирменное перемещение по шахтам не добавит им мобильности, и враг будет заперт в пределах базы.

■ ЭТО ВАЖНО: наибольшую пользу против гномов приносит Уста Саурона. Развившись до шестого уровня, он заставляет врагов сражаться друг с другом, уничтожая армии без собственного вмешательства. Почему именно против гномов? Неповоротливые горцы просто не успевают покинуть зону колдовства, пока Уста Саурона читает свою мистическую речь.

ГОБЛИНЫ

А вот тут с самого начала надо не забывать про массовость орочьего производства. Ведь гоблины обожают массированные атаки с самого старта. И оставаться без войск перед лицом немытой и гогочущей угрозы по меньшей мере опасно. Пусть вы не разовьетесь до сверхвойск, пусть большую часть игры вы будете отбиваться от постоянных атак вражеских полчищ. Если вы улучите время для постройки хотя бы одного героя, а потом будете добирать остальных командиров, то победа будет за вами. Ведь уровни в таких боях будут сыпаться как из рога изобилия.

■ НА ЗАМЕТКУ: живые игроки за гоблинов практически всегда держат в туннелях по шесть отрядов, чтобы мгновенно развернуть войска на направлении вашей атаки. Однако в момент выхода из туннелей орда дикарей сливается в одну точку. Этот момент лучше всего подходит для разрушительного заклинания, бьющего по площади. Причем осуществлять такие подлости можно неоднократно по ходу партии, уничтожая врага с максимальной эффективностью.

ИЗЕНГАРД

Уруки — отличные воины, представляющие серьезную угрозу даже без поддержки героев (последние у Изенгарда ничем выдающимся не славятся). Главное — не забывайте, что самострельщики-урукхай не слишком далеко стреляют, а других стрелков у Изенгарда нет. А это значит, что летающие назгулы смогут порхать в свое удовольствие. К тому же очень помогут горные тролли, закидывающие врагов камнями с безопасного расстояния, пока орки и южане держат удар. Если некоторые строения становятся для вас ненужными, продавайте их, а на вырученные деньги стройте цитадели на направлениях особо яростных атак, а вокруг цитаделей возводите каменных стражей, наводящих на врага ужас. Тогда отбиваться станет намного легче. А десятый уровень героев возвестит нам, что пора переходить в атаку.

➡ Зеркальные партии между представителями одной расы всегда хаотичны, но ничто не сравнится с беспорядком, царящим в гоблинских междоусобицах.

ЧИСЛОМ И УМЕНИЕМ

Никто не может достоверно сказать, когда появился в Средиземье первый гоблин. Но можно с уверенностью утверждать, что уже через неделю поголовье его сородичей перевалило за сотню. Такая раса — воюет и размножается, размножается и воюет. К великому счастью жителей Средиземья, гоблины пока не научились сочетать эти два дела одновременно.

Игра за королевства зеленокожих начинается очень динамично. Дело в том, что они с невероятной скоростью распространяются по карте. Еще бы, им не приходится задумываться о сохранности ресурсодобывающих строений. Каждый туннель гоблинов — это не только источник золота, но и потенциальный рубеж обороны. Как известно, под землей гоблины перемещаются со скоростью света, поэтому застать их врасплох просто невозможно.

Следствие всего вышесказанного — отсутствие проблем с деньгами и, естественно, с армией. Воинов у вас будет не много, а очень много. Поэтому стратегия противостояния напрашивается сама собой. С самого начала гоблины начинают тотальный террор, буквально запирая врага на его базе. И при этом ранняя война не грозит экономическим отставанием, так как заполнение туннелями всей карты компенсирует любые, даже самые серьезные расходы, а противник на отстройку экономического фундамента будет едва ли способен. Для пущего процветания не пожалейте десять очков силы на мародерство (Scavenger). Тогда вы получите в свои руки вечный двигатель — чем больше воюете, тем больше денег, чем больше денег, тем больше воюете.

Старайтесь не ослаблять напор, постоянно перекидывая к вражескому городу новые полчища с помощью туннельной сети. Опасайтесь затяжных партий, так как может наступить момент, когда даже орды ваших бойцов не смогут прорвать оборону противника. Не давайте врагу сбалансировать ситуацию, а если это все-таки случилось, то попробуйте такой трюк: постарайтесь любыми правдами и неправдами провести к врагу на базу несколько своих строителей и...основать там туннель. Как бы фантастично это ни звучало, но с живыми игроками срабатывает часто — хоть одна шахта да доживет до постройки. А дальше остается только выпустить из туннеля шесть штурмовых отрядов (а потом еще шесть, и еще, еще...) и представлять себе выражение лица вашего противника. Разгром на базе настолько деморализует неприятеля, что дальше игра может и не продолжаться. А если вылазка и не удастся, то всегда можно отступить в тот же туннель.

И все же, как бороться с конкретными неприятелями?

ЛЮДИ

Гондорская и роханская кавалерия — страшное проклятье для гоблинов. Очень осторожно пользуйтесь массовыми нашествиями простых воинов и лучников, а лучше избавляйтесь от этих агрессивных дикарей после первых минут игры. Костяком своей армии сделайте полутроллей, а артподдержку пусть осуществляют горные великаны или вооруженные луками наездники на пауках. И, раз уж у людей в распоряжении множество героев, призовите в войска Короля Гоблинов, Шелобу или даже самого драконьего владыку. Так, по крайней мере, вы сможете воспитать достойных противников Братству Кольца.

ЭЛЬФЫ

Очень вредные противники. На рукопашную их склонить сложно, да и адекватного ответа лесным лучникам у гоблинов нет. Даже горные великаны — и те гибнут от стрел длинноухих слишком быстро. И на этом фоне на сцену выходят наездники на пауках, несущие смерть всей легкой пехоте, которая только подвернется под копье. Только не забывайте, что в отряде наездников немного, а эльфы уби-

➥ Оказавшись под огнем эльфийских лучников, гоблины бьют рекорды по прыжкам в высоту.

вают практически каждой стрелой, поэтому, чтобы пауки добежали до врага, надо первым эшелоном пустить типичное «пушечное мясо» в лице гоблинов-воинов. А пока эльфы пускают стрелы в бойцов-смертников, наездники своего шанса не упустят.

И еще один совет. Не используйте Владыку Драконов, даже если денег в казне с избытком. Он гибнет от вражеских стрел слишком быстро.

ГНОМЫ

В противостоянии горцам действуйте особо агрессивно с самого начала игры. Это нужно для того, чтобы не дать врагу распространиться по карте и начать с вами «противостояние тысячи туннелей». Если гномы все же создали разветвленную шахтерскую сеть по всему полю битвы, то будьте готовы к «войне нервов». Выглядеть эта «война» будет как непрерывный обмен резкими набегами из шахт с последующим отступлением. Разумеется, этого лучше не допускать и «брать гнома за бороду» на самом старте.

■ ЭТО ВАЖНО: при игре за гоблинов всегда старайтесь сохранять отряды, в которых осталось два-три бойца. Пока ваш войсковой лимит ниже верхней планки (1000 очков), заказывайте побольше отрядов. А потрепанные войска будут тем временем самостоятельно пополняться. И автопополнение продолжится даже тогда, когда лимит перевалит за тысячу. Если учесть, что потрепанных отрядов у гоблинов бывает превеликое множество, таким образом можно превысить лимит в полтора раза.

МОРДОР

Легкий и сложный противник одновременно. Если не уничтожить рати Черного Властелина одним победоносным блицкригом, ваши шансы на победу упадут до нуля, потому что на высшем уровне развития с Мордором вообще никто не может сравниться, тем более гоблины. Однако на начальной стадии мордорцы страдают от слабой обороны, чем нужно коварно пользоваться. Просто атакуйте каждый раз с разных направлений, отсекая всякие попытки основать прочную экономику. И на всякий случай наймите героев для противостояния многочисленным эмиссарам Саурона. Особенно может быть полезным Владыка Драконов, ведь достойных лучников у гоблинов нет, а потому враг, построивший-таки одного из летающих назгулов, может доставить очень много хлопот.

ИЗЕНГАРД

На самом деле у армии Сарумана есть много общего с гоблинами. Все та же вторичность героев, все та же мощь военной машины. Что ж, нам это только на руку, ведь после изучения мародерства вы сможете получать деньги с каждого убитого урука.

При наборе войск делайте ставку на горных великанов. Арбалетчики-урукхай до гигантов просто не дотреливают, а вот великаны оставляют в плотных порядках врага настоящие прогалины.

■ ЭТО ВАЖНО: изенгардцы — мастера крупных баталий, предпочитающие не размениваться на постоянные стычки. Если хотите победить крупный корпус уруков, то старайтесь атаковать с разных сторон (для рейдов по тылам и флангам пригождаются туннели). Чем больше линия фронта, тем с большей эффективностью вы сможете использовать свое численное преимущество.

МЕЖДУ ТЬМОЙ И СВЕТОМ

Третья сила Войны за Кольцо, рать колдуна Сарумана, может стать той самой «стальной рукой», которая объединит народы Средиземья под властью железного порядка. А поможет нам в этом армия настоящих сверхсолдат — урукхай.

Чтобы по-настоящему насладиться мощью изенгардской военной машины, берегите свою экономику как зеницу ока. Не пренебрегайте стенами, они могут быть использованы несколько нестандартным, но эффективным способом. Дело в том, что сплошная стена не только мешает врагу гулять по вашей базе, но и значительно затрудняет ваши атаки. Да и прикрыть все свои владения одной стеной практически нереально. Вместо этого стройте что-то вроде воронок или водостоков. Относительно длинные участки стены должны перемежаться с более-менее широкими прогалинами. Зачем это надо? Живой игрок (да и кремниевый тоже), видя в стенах проход, устремляет войска именно туда, не прикасаясь к остальным рубежам обороны. Согласитесь, контролировать несколько таких искусственных проходов намного легче, чем гонять войска по периметру базы. Да и столпившиеся в проходе войска прекрасно уничтожаются ударными заклинаниями. При такой оборонительной стратегии противник нанесет минимальный ущерб. А это значит, что уруки будут идти в бой непрерывным потоком.

Старайтесь не устраивать «верденскую мясорубку» (или, говоря проще, размен своих на чужих). Профессионалы-урукхай намного более эффективны единой массой и предпочитают тактику одиночных победных ударов. Герои вам не помешают, и лучше, если ими станут Грима и Шарку. Первый просто в силу своей дешевизны и доступности («чтобы был»), а второй ценен скоростью перемещения по полю битвы.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: вообще-то Шарку — это сам Саруман и есть. Это презрительная кличка, которую дали ему его солдаты.

Впрочем, если партия для вас носит ярко выраженный оборонительный характер, то можно нанять и пеших героев, ведь маневр будет не столь важен. Однако не слишком беспокойтесь за своих воителей, победу все равно будут делать простые солдаты с белой дланью на шлемах.

Итак, что готовят нам различные противники?

ЛЮДИ

По войскам люди ничем не превосходят Изенгард, а если учесть, что вражескую конницу вы сможете принимать на копья своих уруков, картина вырисовывается более чем приветливая. Правда, слишком большой концентрации сил старайтесь избегать, так как такая толпа становится легкой жертвой призываемых Гондором призраков. Ну, а если мертвые все же удостоили вас своим появлением, не стесняйтесь делать ноги. Потом еще вернетесь и отомстите.

ЭЛЬФЫ

Главное оружие против длинноухих — конечно же, скорость. Поэтому юркие наездники на варгах выходят на первый план, уничтожая эльфийских лучников всех сортов.

В битве против эльфов можно несколько пренебречь защитой, так как лучники против зданий неэффективны, а пехота у стражей леса получилась не очень. Правда, есть еще энты, но стены против них не помогут. Да и древней проще перехватывать своими копейщиками на подступах к базе либо жечь огненными стрелами.

ГНОМЫ

В войне против гномов просто необходимо действовать агрессивно и напористо. Иначе катапульты бородатых изобретателей не дадут вам жизни. Старайтесь давить постоянно, пользуясь силой армии. Главную роль в этом противостоянии суждено сыграть копейщикам и арбалетчикам. И вообще, партия против гномов будет напоминать обмен крепкими кулачными ударами. Сильные и слабые стороны тут практически симметричны, поэтому очень многое будет зависеть не только от конкретной тактики, но и от вашего мастерства.

МОРДОР

Как вам уже известно, на высшем технологическом уровне перед Мордором едва ли кто-то устоит. Но, если честно, дожить до этого уровня у врага шансов не много. Ваша задача проста: построить загон варгов и начать терроризировать всадниками вражескую инфраструктуру. Готов поспорить, что набеги на скотобойни вскоре приведут врага к полному банкротству.

ГОБЛИНЫ

Стратегия тут достаточно проста: держаться изо всех сил, пока не представится удобный момент для одной всесокрушающей атаки. Иногда есть смысл спрятать большую часть войск в глубине базы, а отбиваться необходимым минимумом войск, поддерживая в противнике уверенность, что вы вот-вот не выдержите. Вместо того, чтобы просто задавить вас одной бесчисленной ордой, враг будет бросать отряды в мясорубку небольшими партиями в предвкушении скорой победы. Когда войск накопится достаточно, прекращайте провоцировать «размен фигурами» и начинайте мстить. Скорее всего, месть будет быстрой и очень обидной.

❖ ❖ ❖

Итак, на этом наш курс начинающего Темного Властелина закончен.

Хорошо ли быть злым? На этот вопрос у меня нет ответа. Но могу сказать точно — быть злым интересно.

ЛКИ

КОБРЫ GENERAL LIBERATION ARMY

Сравните сложности игры генералами GLA против других генералов.

Если у вас три звезды — победа дастся легко. Одна звезда — у вас есть преимущество. Генералы — шансы примерно равны. Череп — будет сложновато. Три черепа — звезды явно не на вашей стороне.

НАШ ГЕНЕРАЛ \ ВРАЖЕСКИЙ ГЕНЕРАЛ	Stealth	Demolution	Toxin	Infantry	Nuke	Tank	Air Force	Super Weapon	Laser
Stealth	генерал	звезда	череп	генерал	генерал	звезда	звезда	звезда	генерал
Demolution	череп	генерал	звезда	генерал	генерал	звезда	череп	череп	генерал
Toxin	звезда	череп	генерал	три звезды	генерал	три черепа	три черепа	череп	звезда

Опытный мародер всегда выделяется из толпы.

➤ **Скрытная атака (Sneak Attack и Rebel Ambush).** Возможность почти мгновенно появиться в любой точке карты, поверьте, многого стоит. И если противник не догадался оставить охрану на своей базе, он явно недосчитается половины своих построек — взорванными или захваченными.

➤ **Минирование (Booby Trap и Demo Trap).** Теперь все важные постройки под вашим контролем будут огрызаться на первую попытку их захватить, а второй может и не последовать. Кстати, нейтральные дома Booby Trap тоже защищает от заселения. А расставленные в ключевых местах бочки динамита отучат врага путешествовать без детекторов.

➤ **Гнездо Стингеров (Stinger Site).** Как и любые другие ракетчики, стрелки из стингеров прекрасно расстреливают летящие над ними ракеты и самолеты, и пропалывающие рядом танки. Но есть одно но — они остаются пехотой внутри здания. А это значит, что напалм, кислота, снайперы и даже обычные автоматчики легко с ними расправятся, оставив пустующее гнездо, осиротело ждущее перерождения своих «птенцов». Однако зенитная техника (Quad Cannon, Gattling Tank) атакует гнездо как постройку, отчего и страдает.

➤ **Сеть тонеллей (Tunnel Network).** Незаменимая вещь! И кто говорил, что бессмертие невозможно — террористы доказали обратное. Любые 8 войсковых единиц, находящиеся внутри тоннелей, абсолютно неуязвимы ни для чего, пока цела хотя бы одна постройка. Не забываете, что для экономии места пехоту следует упаковывать внутрь джипов и автобусов. Кроме того, техника, находящаяся внутри, совершенно бесплатно чинится, и солдаты здоровеют на глазах. А учитывая их дешевизну, противопехотные свойства и двух бесплатных ракетчиков в нагрузку, полевые командиры GLA будут строить Сети тонелей на каждом углу.

➤ **Развалины (Hole).** Любая разрушенная постройка GLA может похвастаться прочным фундаментом. Вскоре оттуда вылезет рабочий и примется бесплатно отстраивать здание обратно. Это качество, помноженное на полную невостребованность электричества позволяют «освободителям» меньше заботится о своих строениях, сосредоточившись на джихаде неверным. Но за все приходится платить! На этот раз — отсутствием стартового радара, и полным отсутствием авиации. Если технику какую-никакую Продавцу оружия (Arms Dealer) удалось достать, то самолеты, видимо, в продажу не поступали.

➤ **Рабочий (Worker)**. И строитель, и добытчик, основа экономического процветания GLA. Стоит всего $200, отчего можно не горевать над разбомбленными Центрами сбора ресурсов (Supply Stash), и рассредоточивать их подобно Сетям тоннелей — по всем закуткам карты. Удобнее всего для этого пользоваться джипом. У рабочих есть и своя национальная специфика — у Stealth General они невидимы в момент добычи ресурсов, а у Demolution носят шахидские пояса, и все норовят кинутся под проезжающие мимо танки. Танкисты ругаются последними словами — и непривычно, что нельзя безнаказанно давить врага.

➤ **Автобус (Vehicle Bus).** Когда в него сажают Джаннен Келла и семерых ракетчиков, он превращается в универсального уничтожителя, нещадно подбивая танки и авиацию, давя и отстреливая пехоту, пасуя только перед оборонительными укреплениями. Важно провести для автобуса два «мародерских» усовершенствования, и тогда он обретет вторую жизнь. Если после этого автобус подорвать, он совершит фантастическое сальто в воздухе, упадет на бок и превратится в *бункер*, по прежнему защищающий своих солдат. После эвакуации последнего из них автобус мирно провалится сквозь землю.

➤ **Джаннен Келл (Jannen Kell)**. Великий снайпер ценен не только тем, что умеет отстреливать водителей, делая вражескую технику нейтральной. Верхом на мотоцикле он остается невидимым, приобретает

Из развалин восстанавливаются оборонительные постройки, а мы пока спокойно делаем деньги.

ЖАНР
карточная стратегия
РАЗРАБОТЧИК
Apus Software
ИЗДАТЕЛЬ
пока отсутствует (shareware)
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Magic: the Gathering, Демиурги
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 400 MHz, 64 MB, video 32 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
АДРЕС В СЕТИ
www.astralmasters.com

ЭКТОР (ИЛЬЯ ГИНЗБУРГ)

РЕЙТИНГ 74%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Владыки астрала (Astral Masters)

Покорение вершин

Маги высшей Лиги Astral Masters считали Эктора выскочкой и предрекали ему неизбежные поражения. По их мнению, он слишком быстро прошел через стартовую и «продвинутую» Лиги (смотрите июньский и июльский номера ЛКИ), не успев набраться опыта, поднять ментальную силу и получить достаточное количество «бесплатных» карт. Эктора это не пугало — он думал, что набрать все это в высшей Лиге можно точно так же, как и в любой другой.

ИЗБИЕНИЕ МЛАДЕНЦЕВ

Несмотря на переоценку своих сил, Эктор понимал, что с первого раза победить в высшей Лиге не получится — ведь здесь играют маги с **любой** ментальной силой, и их колоды могут быть в несколько раз дороже. Первый турнир был «разведочным» — Эктор хотел познакомиться с колодами соперников, а также выиграть хотя бы немного ментальной силы и карт. Самой стабильной колодой, которую он мог себе позволить, была его первая «Гномья мельница» (Вода и Земля с «цепочкой» из Лорда Гномов и Гнома-Солдата, описанной в июльском номере журнала).

Разумеется, Эктор значительно переделал колоду, использовав заработанные ментальную силу и «бесплатные» карты. В колоде появился Гном-священник, повышающий жизнь при входе в игру, три Стены льда, блокирующие противника и приносящие новые карты, и два Кислотных дождя для надежного уничтожения чужих существ. Все эти карты для Эктора были «бесплатны».

КОЛОДА «ГНОМЬЯ МЕЛЬНИЦА-3» (СТОИМОСТЬ 800)

Stone Rain x 3 [70], Dwarven Lord x 110, Dwarven Priest [-], Dwarven Soldier [50], Storm Ritual x 3 [5], Ice Guard x 2 [-], Wall of Reflection x 2 [-], Sword of Nature x 2 [90], Elf Armorer x 3 [10], Call to Fittest x 2 [10], Merfolk Shaman [75], Wall of Ice x 3 [-], Acidic Rain x 2 [45], Elven Priest x2 [45], Wall of Peace x2 [10]

ЖАНР
Стратегия (RTS)
РАЗРАБОТЧИК
EA Games
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
В РОССИИ
Софт Клаб
НА ЧТО ПОХОЖЕ
C&C: Red Alert 2, Age of Mythology, Emperor: Battle for Dune
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 700 MHz, 128MB, video GeForce 2, 32MB
Рекомендуется – 1,5 GHz, 512MB, video GeForce 3, 64MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет, локальная сеть
СКОЛЬКО ДИСКОВ
2 CD
АДРЕС В СЕТИ
www.ea.com/official/cc/generals/us

ДМИТРИЙ ТЭЛЭРИ

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ 85%

Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Тротиловый привкус свободы

Единый Освободительный Фронт (General Liberation Army) — достаточно странное политическое образование, плод фантазии разработчиков. Но не вдаваясь в детали, давайте просто порадуемся, что нам не придется в очередной раз столкнутся с сумасшедшими русскими, пытающимися захватить весь мир. Пусть это будут сумасшедшие арабы! Террористы — самая неординарная фракция из присутствующих в игре, чем-то похожая на зергов из Starcraft. Запас здоровья войск невысокий, но с лихвой компенсируется разнообразными подлостями — «освободители» минируют все подряд, прячутся под камуфляжем, мгновенно перебрасывают отряды, кусают противников со всех сторон и неотвратимо заполняют собой всю карту. Эта фракция наиболее интересна тем, что всегда в движении. За GLA нельзя играть в статичной обороне, нужно постоянное действие: атаки, диверсии, колонизация новых земель… В опытных руках террористы творят чудеса! Давайте же разберемся, с какой стороны следует брать «Калашников»…

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ ТЕРРОРА

Эта война положит конец всем войнам. И следующая — тоже.
Дэвид Ллойд Джордж

Любая из тактик «освобождения» под руководством GLA будет опираться на несколько стандартных схем, идей, заложенных в эту фракцию разработчиками. Я подробно остановлюсь на самых важных особенностях наших подопечных:

➤ **Бей и беги (Hit and Run).** Современные террористы уже давно не бедуины-кочевники, но страсть к внезапным набегам все еще осталась в крови. Мотоцикл (Combat Bike) позволяет перебросить в любую точку карты сидящего на ней пехотинца. Камикадзе-смертники (Terrorist) становятся быстрее, а повстанцы (Rebel) остаются невидимыми и верхом. Ракетное багги (Rocket Buggy) отличается приличной скоростью и самой большой дальностью стрельбы, что позволяет обстреливать отдельных неудачников даже с другого берега реки. Носитель СКАД (SCUD Launcher) также опасен своей дальнобойностью и позволяет великолепно расклепывать бункеры врага. Только не забывайте держать рядом парочку танков и зениток для перехвата возможных карателей.

➤ **Мародерство (Marauding).** Подбирая остовы подбитой вражеской техники, Джип (Technical), Зенитка (Quad Cannon), Токсичный трактор (Toxin Truck), Скорпион (Scorpion) , Мародер (Marauder Tank) и Автобус (Vehicle Bus) вместо денег получают два улучшения своих ТТХ и сменяют внешний вид. Если продолжить после этого мародерствовать, машины начинают получать военные лычки. Пряча пару зениток или танков за линией обороны и периодически выезжая собирать трофеи, можно получить в свое распоряжение форменных монстров — Скорпиона с двумя ракетами, Мародера с двумя стволами или Автобус с запасной жизнью.

КОГДА ПОГОНЫ НЕ ЖМУТ…

…ИЛИ ВО ЧТО ВКЛАДЫВАТЬ ОЧКИ ГЕНЕРАЛЬСКИХ ПОВЫШЕНИЙ.

Если данное повышение недоступно на вашем уровне, небходимо дождаться повышения, сохранив ценные очки.

Stealth General: *1 уровень* Cash Bounty 1, *2 уровень* GPS Scrambler, *3 уровень* Cash Bounty 2, *4 уровень* Cash Bounty 3, *5 уровень* Anthrax Bomb, *6 уровень* Sneak Attack, *7 уровень* Rebel Ambush 1.

Demolution General: *1 уровень* SCUD Launcher, *2 уровень* Rebel Ambush 1, *3 уровень* Cash Bounty 1, *4 уровень* Cash Bounty 2, *5 уровень* Anthrax Bomb, *6 уровень* Sneak Attack, *7 уровень* Cash Bounty 3.

Toxin General: *1 уровень* SCUD Launcher, *2 уровень* Cash Bounty 1, *3 уровень* Cash Bounty 2, *4 уровень* Cash Bounty 3, *5 уровень* Anthrax Bomb, *6 уровень* Sneak Attack, *7 уровень* Toxin Rebel Ambush 1.

➡ У американцев налицо признаки повышенной кислотности — залп двух SCUD-штормов класса Gamma сделал свое дело.

всепроходность и защиту от снайперов врага. Будучи без мотоцикла помещен в Сеть тоннелей, он покажет на миникарте *все* выходы из нее, экономя ваше время. Ну а под командованием генерала Джазиза это ходячее проклятие китайских «Повелителей» получает еще возможность минировать постройки, точь-в-точь как полковник Бартон.

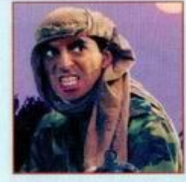
Однако стиль игры за каждого из командиров Единого Освободительного Фронта будет отличатся достаточно для того, что бы рассмотреть их по отдельности. Итак, на сцене…

➡ Система охлаждения Toxin от GLA справится с любым перегревом.

ПРИНЦ КАССАД

Ничто так не поднимает боевой дух, как мертвый генерал противника.

Джон Мастерс



Он же «скрытный» генерал. По праву считается одним из опаснейших противников в игре. Заставляет своих противников рыскать по карте, разыскивая спрятанные постройки, параллельно опасаясь скрытных атак на своей базе. Отдельные игроки считают его элементом дисбаланса и отказываются сражаться с принцем Кассадом, но это всего лишь из-за неумения приноровиться к совершенно особенному стилю игры «скрытного» генерала.

Особенности: Сети тоннелей, Гнезда стингеров, Повстанцы, Угонщики (Hijacker) всегда замаскированы; Все прочие постройки могут быть замаскированы за $500 каждая; Технология скрытности (GPS Scrambler) доступна с 3 уровня генерала и действует дольше; Угонщики доступны по умолчанию;Носитель СКАД и танки недоступны.

Чувствует превосходство: над всеми любителями оружия массового поражения и владельцами самолетов, которым приходится проводить постоянную разведку местности. Очень рад знакомству с танками, которым его угонщики быстро меняют цвет и номера. Противники страдают от постоянного напряжения и обносят свою базу колючей проволокой.

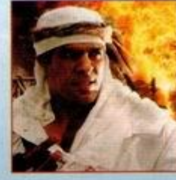
Опасается: токсичного и ядерного оружия, разъедающего его слабую технику и основную ударную силу — пехоту. Ненавидит детекторы как класс.

Тактика: моральное изматывание противника, рассредоточение войск и зданий по карте, засады подрывников и угонщиков.

ГЕНЕРАЛ ДЖАЗИЗ

Сначала надо ввязаться в серьезный бой, а там уже видно будет.

Наполеон I



Он же «взрывной» генерал. Серьезный противник, если уметь им пользоваться. Обожает минировать всех и вся, а также делать внезапные атаки Камикадзе на мотоциклах и Машинами со взрывчаткой. В отдельных случаях не прочь устроить танковый блицкриг или отстроить SCUD Storm, который у него отличается повышенной разрушительностью, правда за счет отсутствия токсической начинки.

Особенности: взрывчатка в ловушках и Камикадзе более эффективна; Улучшение Booby Trap доступно по умолчанию; Джаннен Келл является единственным невидимым бойцом; Машина со взрывчаткой (Bomb Truck) стоит дешевле; Мотоцикл стартует с Камикадзе; Улучшение Suicide Bomb.

Чувствует превосходство: над любой наземной техникой и линиями обороны. Особенно рад знакомству с медлительными танками.

Опасается: ОМП, массированных налетов авиации и невидимых бойцов.

Тактика: быстрое развитие до Дворца (Palace) и изучение улучшения Suicide Bomb, после чего непрерывные разрушительные атаки, прорывание на базу любой ценой, строительство ОМП.

ДОКТОР ТРАКС

Одна смерть — это трагедия, миллион смертей — это статистика.

Иосиф Виссарионович Сталин

Он же «кислотный» генерал. Пример узконаправленного генерала — силен против пехоты, пасует перед остальными. На стартовом этапе всегда имеет преимущество — с его пехотой не сравнится никакая другая. Но этого преимущества доктору Траксу надолго никогда не хватает.

Особенности: Сети тоннелей и Повстанцы распыляют кислоту; Камикадзе и снаряды танков заряжены токсичной взрывчаткой; Боевые токсины имеют стартовый класс бета и могут быть улучшены до класса гамма.

Чувствует превосходство: над пехотой и легкой техникой, особенно презирает китайского *Infantry General*.

Опасается: всего остального — тяжелой техники, авиации, ОМП

Тактика: быстрое захватывание всех нейтральных построек, попытка быстрой атаки (Rush), в случае неудачи — попытка экономическогой изоляции противника. В любом случае, действовать придется спешно.

ГЛЯДЯ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Объединенные анархисты и террористы всего нецивилизованного мира могут быть уверенны в вашем мудром руководстве. Ну что же, динамит зажат в кулаке, бутылка кислоты за пазухой, «Калашников» перекинут через плечо — докажите всем сомневающимся, кто GLAвный на просторах Евразии!

❖ ❖ ❖

До встречи в следующем номере!

ЛКИ

➡ Разведка боем проведена успешно. Только отрапортовать будет некому.

Кроме этого, в колоде появилось два Меча Природы, одинаково пригодных как для быстрого уничтожения критически важных существ, так и для экстренного получения жизни за свое существо. Удалось даже втиснуть одного Шамана тритонов для повышения астральной силы и ускорения победы. Выброшены же были недостаточно сильные карты, прежде добавленные в колоду из-за дешевизны, — не играть же ими в высшей Лиге!

ЭКТОР ПРОТИВ ХА-МИР

Первой соперницей Эктора стала Ха-Мир, использующая магию Воды и Огня. Маги высшей Лиги не страдают от нехватки ментальной силы, так что она использовала самые редкие и дорогие карты обеих стихий. В ее колоде Вода, как обычно, повышала астральную силу (Медитация, Глубокая медитация, Шаман тритонов), а Огонь уничтожал существ противника (Армагеддон, Ад, Убить слабейшего). Все эти карты отлично комбинируются друг с другом: высокая астральная сила позволяет убить практически любое существо через Убить слабейшего и гарантирует, что для нее Армагеддон будет более выгодным, чем для противника — останется хоть какая-то астральная сила.

Самая же сильная карта в колоде Ха-Мир — это Повелитель сознания, предоставляющий копию любой карты в колоде. И он сам, и его способность стоят достаточно дорого, но в колоде вполне достаточно средств повышения астральной силы, чтобы их использовать. Повелитель служит еще и как атакующее существо, которое должно добить противника после уничтожения его существ, но основными ударными существами у Ха-Мир все же были огромные Элементали воды.

➡ У противника нет карт, и мы сейчас уничтожим обоих Повелителей сознания, а потом запустим производство гномов.

В начале игры Ха-Мир быстро нарастила астральную силу и начала атаковать, но, несмотря на описанные выше страсти, в этом раунде Эктор одержал победу благодаря огромному количеству карт, уничтожающих существа, и гномам. Ни одна карта из его арсенала, кроме Меча Природы, не могла убить Повелителя сознания или Элементаля воды, но комбинация из Кислотного и Каменного дождей (или двух Каменных) легко уничтожала все существа Ха-Мир.

ЭКТОР ПРОТИВ ГАЛАДОРА

Во втором раунде Эктор играл против Галадора с комбинационной колодой Воды и Земли. Хитрый маг уничтожал собственную Стену вечного льда Мечом Природы, чтобы получить 75 жизни, а потом убивал противника с помощью Последней жертвы. Если учесть, что большинство магов имеют по 40-50 жизни в начале игры и далеко не все занимаются лечением, такая комбинация убивает очень многих. Кроме нее, у Галадора были карты для наращивания астральной силы и жизни.

➡ Ничто не предвещало беды — Галадор выиграл совершенно внезапно.

Одно из самых ценных преимуществ комбо-колод — это внезапность. У Эктора практически не было шансов против неизвестной ему комбинации — противник не играл никаких серьезных угроз, от которых стоило бы защищаться, и вдруг совершенно неожиданно выиграл! Эктору оставалось утешаться только тем, что в следующем турнире Галадору уже не удастся застать его врасплох.

ЭКТОР ПРОТИВ КАССАНДРЫ

В следующем раунде противником Эктора была Кассандра, также использовавшая Воду и Землю. В отличие от Галадора, она играла очень быстрой атакующей колодой, в которой были карты как для наращивания астральной силы (Шаман тритонов, Глубокая Медитация), так и для получения дополнительной маны (Эльфийский маг). Основную ударную силу колоды составляли Эльфы-мистики (существо с атакой, равной астральной силе владельца, всего за две маны) и Естественный голод — заклинание, способное неожиданно нанести огромные повреждения оппоненту и выиграть игру.

➡ Гномы уже решили судьбу игры. На всякий случай Меч Судьбы может дать за одного из них целых 24 жизни.

Эктор выиграл схватку с Кассандрой примерно так же, как и поединок с Ха-Мир, только на этот раз ему было гораздо проще: практически все существа Кассандры уничтожались даже одним Каменным дождем, и у нее не было карт вроде гномов, предоставляющих новые карты. Против Кассандры очень пригодились и Ледовые стражи, значительно сокращавшие опасность Естественного голода.

ЭКТОР ПРОТИВ НИРАОНА

В четвертом раунде сражаться пришлось против самого Нираона, игравшего самой дорогой и самой сильной колодой во всей Лиге. Он использовал множество различных комбинаций, но основными картами были Фея-маг, пробивающая оппоненту по 2 повреждения каждый раз, когда владелец получает карту, и Повелитель боли, позволяющий жертвовать любое количество карт за ход. Заклинания Запретное знание и Восполненная память позволяют ему компенсировать пожертвованные карты, быстро найти нужные карты, а если в игре есть Феи-маги — то и нанести огромные повреждения противнику.

➡ Все, что нужно против Феи-мага: Ледовый Страж и Эльф-оружейник.

Самое опасное в колоде Нираона — скорость, с которой она «разворачивается». Несмотря на отсутствие карт Воды, Нираон очень быстро наращивает астральную силу. Как правило, на первом ходу он призывает Воина-Фантома, на третьем ходу — Фею-Мага, а на четвертом приходит Жрец Воздуха и дает дополнительную ману, чтобы сразу же сыграть Повелителя боли. После этого Нираон жертвует все карты, кроме тех, которые нужны для получения новых карт, и получает огромную астральную силу. После этого противнику пробивается как обычное повреждение существ, так и повреждения Фей-Магов, которых очень часто бывает несколько, а еще в колоде есть и Цепные молнии. При удаче эта колода может убить противника уже на пятом ходу!

➡ У противника больше карт и огромная астральная сила. Стоило ему найти Цепную молнию — и мы проиграли.

В этом поединке Эктор, конечно же, проиграл, хотя поначалу все выглядело более-менее стабильным. Против Феи-мага отлично помогают Эльфы-оружейники и Ледовые стражи: стоит сократить повреждение Феи до 1, и она уже далеко не так опасна, а Эльфы могут и полностью ее обезвредить. К сожалению, у Нираона тоже есть заклинания, уничтожающие существ (Цепная молния, Армагеддон) и даже переманивающие их на свою сторону (Порабощающий ветер)!

ЭКТОР ПРОТИВ ЭСТАРХА

Следующим соперником был Эстарх, маг Воды и Воздуха. Как и положено специалисту по этим стихиям, он очень быстро наращивал астральную силу (Медитация, Шаман тритонов) и получал огромное количество дополнительных карт (Стена магии, Восполненная память). Обычно Эстарх призывает множество Стен магии, получает за них огромное количество карт и убивает противника Зовом грома. Кроме этого, он умеет клонировать чужие существа, чтобы использовать их в своих целях и получать любые заклинания из своей колоды с помощью Дублированной матрицы.

➡ Эстарх обычно превосходит и по астральной силе, и по количеству карт, и это позволяет ему победить.

Эстарху Эктор тоже проиграл, просто не успевая «догнать» быстро развивающегося противника. Один Зов грома может показаться не такой уж страшной угрозой, но Эстарх способен играть по 2-3 Зова на каждом ходу. Кроме того, как и в поединке с Галадором, сказался фактор внезапности: Эктор просто не знал, от чего следует защищаться, пока не стало слишком поздно.

ЭКТОР ПРОТИВ ГРИШАКА

Колода Гришака, следующего соперника Эктора, напоминала сильно ослабленный вариант колоды Нираона — она также основана на Феях-магах, но вместо Огня использует Землю. Это значит, что вместо Повелителя боли, повышающего астральную силу, используются карты, предоставляющие ману — например, Эльфийский священник.

Убиваем существ противника Каменным дождем и призываем Лорда гномов — игра практически сделана!

Эту игру Эктор выиграл, причем довольно легко. Он уже знал, на что способны Феи-маги, и надежно нейтрализовал их двумя Эльфами-оружейниками. После этого игра пошла «в одни ворота»: все существа Гришака были уничтожены Каменным дождем, а потом заработал Лорд гномов. На пару ходов Гришаку удалось заблокировать гномов, но это его все равно не спасло.

ЭКТОР ПРОТИВ БАБУТА

В седьмом раунде Эктор играл против Бабута, мага Огня и Земли, колода которого резко отличалась от остальных. Бабут использовал существа, которые не получают повреждений от заклинаний и способностей (Глиняный голем, Каменный голем, Мифрильный голем, Баргул), и огромное количество карт, наносящих повреждения существам, в том числе своим (Планарная вспышка, Убить слабейшего, тот же Баргул). У него также были мощные карты Земли, предоставляющие ману: Эльфийский ритуал и Ритуал камней.

Существ Бабута можно убить Мечом Природы, но их слишком много...

Против Бабута у Эктора практически не было шансов. Каменный и Кислотный дожди совершенно не действовали на его существ, а вот его карты, напротив, были очень эффективны против существ Эктора. И хотя существа Бабута не умели призывать копии себе подобных, как гномы, их было вполне достаточно для победы.

ЭКТОР ПРОТИВ ПОСЕЙДОНА

Наконец, в последнем раунде турнира противником Эктора стал Посейдон, маг Воды. Ограничение одной стихией предоставляет ему несколько больше жизни в начале каждой игры (50 вместо 40), и, разумеется, его колода очень быстро наращивала астральную силу. Посейдон использовал практически все наиболее сильные карты Воды, включая Повелителя сознания, Медитацию, Шамана тритонов и Элементаля воды. Для борьбы с чужими существами применялся Астральный коллапс — дорогое, но очень эффективное заклинание. На случай, если Повелителя сознания не будет под рукой, в колоде есть еще и Материализация, которая также предоставляет любую карту колоды.

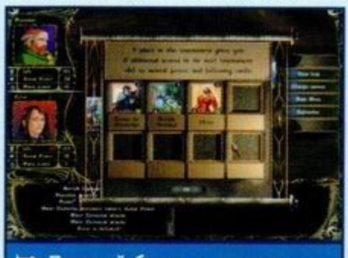
Тритон-дубликатор размножает Элементалей воды.

У Посейдона также были Тритоны-дубликаторы, позволяющие «размножить» любое существо в игре и особенно эффективные с Элементалями воды. Но самая «хитрая» карта в его колоде — это, несомненно, Астральный страж, мешающий противнику играть заклинания. Пока Астральный страж в игре, каждое заклинание противника вместо своего обычного эффекта наносит стражу повреждения, пропорциональные стоимости заклинания, что позволяет разрушить чужой план игры. А поскольку у Астрального стража целых 18 единиц жизни, за один раз его убьет заклинание стоимостью не менее 5 маны (а сам он стоит три). Это предоставляет Посейдону значительное преимущество.

Элементали огромны, но судьбу игры решает Астральный страж. Без него два Каменных дождя убили бы всех элементалей.

Нечего и говорить, что и в этом раунде Эктор тоже проиграл, причем основной причиной его поражения стали именно Астральные стражи. Посейдон очень быстро наращивает астральную силу, и его Элементали становятся намного сильнее гномов Эктора, причем он тоже может получить множество Элементалей, и даже не одним способом. Это было бы еще не смертельно, если бы Эктор мог использовать свои заклинания, но Астральные стражи не давали ему это сделать.

Выиграв в трех раундах, Эктор занял девятое место в турнире, заработав немного астральной силы и три хорошие «бесплатные» карты. Особенно ему понравился Лорд тритонов — неплохое существо само по себе, отличный способ наращивания астральной силы, да еще и усиление всех тритонов! Эктор сразу же решил, что его следующая колода будет основана именно на этом Лорде.



Первый блин — комом, но кое-что мы все-таки заработали!

ВТОРАЯ ПОПЫТКА

Решив собрать колоду на Лорде тритонов, Эктор быстро определил, что второй стихией для этой колоды будет Воздух, поскольку именно в этой стихии было больше всего полезных карт поддержки, особенно «бесплатных». Помимо Лорда, в колоду вошли два Шамана тритонов, два Тритона-хранителя силы и один Тритон-призыватель на случай затяжных сражений. Чтобы гарантировать быстрое наращивание астральной силы, Эктор положил еще и Общее сознание.

Поскольку Эктор вполне оценил значение заклинаний, уничтожающих существа, в новую колоду он положил три Цепные молнии, два Кислотных дождя и два Ритуала шторма. Тритоны практически никогда не выводят таких сильных атакующих существ, как гномы, но зато Цепная молния бьет не только по существам, но и по самому противнику. Кроме того, в колоде есть две Феи-ученика, повышающих повреждения от всех заклинаний, и две Феи, призывающие искры, которые «стреляют» в противника. Новая колода получилась намного опаснее прежней, поскольку от нее намного труднее защититься. Эктор назвал эту колоду Merfolk Tide — «Волна тритонов».

Чисто защитных карт в новой колоде было мало — три Стены льда и два Ледовых стража, а лечения не было совсем. Зато в колоду попало множество способов получить больше карт: Стена Магии (особенно эффективная в колодах Воды и Воздуха), два Искателя знаний, Сила одиночества на случай уничтожения всех существ, и даже удалось втиснуть одну Восполненную память! В целом «Волна тритонов» намного агрессивнее «Гномьей мельницы» и, если все идет хорошо, выигрывает гораздо быстрее.

ЭКТОР ПРОТИВ КЕВИНА

С новой колодой Эктор отправился на свой второй турнир в высшей Лиге. В первом раунде его ждал незнакомый соперник — Кевин Темный, маг Огня и Воздуха. Основной картой его колоды был Шаман гоблинов, наносивший по 2 повреждения каждый раз, когда Кевин произносил заклинание. Еще у него были Воины-фантомы, Искатель знаний, Темный жрец и множество заклинаний для уничтожения или подчинения чужих существ.

КОЛОДА «ВОЛНА ТРИТОНОВ» (СТОИМОСТЬ 860)

Merfolk Overlord x3 [-], Merfolk Shaman x 2 [75], Merfolk Summoner [30], Power of Solitude [-], Chain Lightning x 3 [60], Faerie Sparkcaster x 2 [-], Wall of Ice x 3 [-], Merfolk Powerkeeper x 2 [-], Acidic Rain x 2 [45], Wall of Magic [90], Storm Ritual x 2 [5], United Mind [40], Seeker for Knowledge x 2 [-], Faerie Apprentice x 2 [5], Refilled Memory [180], Ice Guard x 2 [-]

Наша колода значительно превосходит колоду Кевина Темного.

Эктор сравнительно легко одержал победу благодаря картам повышения астральной силы, сделавшим бесполезными попытки ее уменьшить, и ударным заклинаниям, уничтожившим существа Кевина. Да и дополнительных карт Эктор тоже получал намного больше, что позволило ему легче находить карты, требующиеся именно сейчас.

Лорд тритонов, жертвуем карту, Цепная молния — после этого добить сможет даже маленькая Фея.

ЭКТОР ПРОТИВ ХА-МИР

Во втором раунде Эктор встретился со старой знакомой, Ха-Мир, и этот раунд он также выиграл. Поскольку у Ха-Мир нет никакого лечения, а «Волна тритонов» достаточно агрессивна, Эктор мог уменьшать жизнь Ха-Мир так же быстро, как и она, но сила его заклинаний росла с ростом его астральной силы. Поэтому, хоть сопернице и удалось стабилизировать ситуацию, время работало против нее.

Восполненная память предоставляет решающее преимущество.

ЭКТОР ПРОТИВ ХРАНИТЕЛЯ НЕБЕС

Следующим соперником снова оказался незнакомец — Хранитель Небес, играющий Воздухом. Как обычно, 10 лишних единиц жизни в каждой игре едва ли стоят того, чтобы ради них ограничивать себя только одной стихией. Пожалуй, основными картами в колоде Хранителя были Фея-убийца и Жрец воздуха. Кроме них, были также Феи-ученики, Феи-лучники и даже Фея-гипнотизер, умеющая временно «сводить с ума» чужие существа, заставляя их атаковать своего хозяина.

Осталось всего пять единиц жизни... Все зависит от карт, которые придут.

В начале игры напор Хранителя Небес был столь сильным, что Эктору удалось кое-как стабилизировать ситуацию, имея всего пять единиц жизни. Увы, даже серьезное преимущество на столе не помогло ему выиграть — как только Хранитель нашел Фею-гипнотизера, он добил Эктора его же собственным существом.

О предательство — нас добил наш собственный Лорд Тритонов!

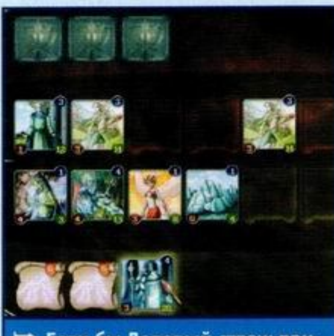
ЭКТОР ПРОТИВ ЯНУСА

И в четвертом раунде Эктору снова достался незнакомый соперник — Янус, маг чистого Огня. Его колода занимается не только уничтожением чужих существ и нанесением повреждений, но попутно еще и сокращает астральную силу противника! Янус использует практически все популярные карты снижения астральной силы: Гоблинскую ведьму, Темного жреца, Проклятие и Ритуал сожжения. Результат игры между Янусом и Эктором в основном зависит от того, кому больше повезет в начале игры. На этот раз повезло Эктору: и ему все-таки удалось сыграть Лорда Тритонов, после чего повышать астральную силу стало намного проще. Разумеется, этот раунд выиграл Эктор.

Самую главную битву, за астральную силу, мы уже выиграли.

ЭКТОР ПРОТИВ ГРИШАКА

В следующем раунде Эктор наконец встретился со старым знакомым, Гришаком. К сожалению, радость встречи была испорчена проигрышем, поскольку в новой колоде Эктора намного меньше защитных карт, а Гришак развивался быстрее. К тому моменту, когда Эктор наконец нашел Ледового стража, способного сократить повреждения от Фей-магов, было уже поздно — у него осталось всего 10 жизни.



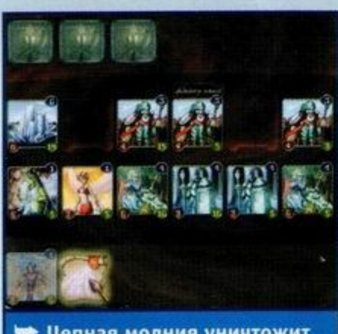
Если бы Ледовый страж пришел раньше, он бы помог, но теперь уже поздно.

ЭКТОР ПРОТИВ ГАЛАДОРА

Зато в сражении против Галадора Эктор взял реванш за поражение в первом турнире. Еще в самом начале игры его существа нанесли Галадору существенные повреждения, а потом Ледовый страж надежно охранял его от Последней жертвы, сокращая повреждения вдвое. Кроме того, Эктору удалось сильно ослабить комбинацию противника, повредив Стену вечного льда Кислотным дождем.

Кислотный дождь отнимет у Стены вечного льда половину жизни, и комбинация будет не так опасна.

Это еще не значило, что Эктор победил. Через несколько ходов Галадор призвал другую Стену вечного льда, «съел» ее Мечом Природы и получил 75 жизни, однако для Последней жертвы этого еще не хватало, а к этому времени у Эктора было уже два Лорда тритонов, и его существа наносили очень серьезные повреждения. Цепная молния и Фея, призывающая искры, при огромной астральной силе значительно ускорили развязку.



Цепная молния уничтожит существа оппонента, а Фея поможет его добить.

ЭКТОР ПРОТИВ ЭСТАРХА

Седьмой раунд ознаменовался достаточно легкой победой над Эстархом. Пока противник строил Стены магии, быстрые существа Эктора нанесли ему немалые повреждения. Лорд тритонов повысил астральную силу Эктора и усилил атакующие существа, и, наконец, появление Феи, призывающей искры, сделало положение Эстарха критическим. Несмотря на то, что ему удалось «украсть» Лорда тритонов, это его все равно не спасло.

Вроде бы ничего особенного в игре нет, но на этом ходу мы наносим целых 16 повреждений.

ЭКТОР ПРОТИВ НИРАОНА

В последнем раунде Эктор еще раз встретился с Нираоном. Первоначально все шло по обычному сценарию: Нираон призвал Фей-магов и Повелителя боли, а Эктор — Ледового стража и пару мелких существ. Но Эктору повезло: он получил множество карт, уничтожающих существа, и сумел значительно затормозить противника. В этот момент у Эктора было намного меньше жизни, но зато его колода была гораздо более агрессивной и не так зависела от удачного прихода карт.

При всех достоинствах колоды Нираона Эктор заметил, что у нее есть и слабые места. Эта колода не умеет лечиться, и у нее сравнительно немного карт для уничтожения существ — то есть Фея, призывающая искры, против нее очень сильна. Через несколько ходов Фея появилась в игре, и уже на следующем ходу Нираон проиграл.

В этом турнире Эктор выиграл шесть партий из восьми и в результате занял третье место. Добыча была огромной: его ментальная сила увеличилась на целых 120 единиц, и он полу-

КОЛОДА «ТРЮКИ ВОЗДУХА И ЗЕМЛИ» (СТОИМОСТЬ 980)

Elven Mage x 2 [200], Elf Mystic x 3 [-], Dwarven Lord [110], Dwarven Priest x3 [-], Elf Healer x 2 [-], Nature Ritual x 2 [5], Faerie Peacekeeper x 3 [-], Stone Rain x 3 [70], Dwarven Soldier [50], Natural Hunger [200], Ritual of Wind x 3 [-], Faerie Sparkcaster x 2 [-], Faerie Dancer [-], Faerie Archer x 3 [-]

чил шесть новых «бесплатных» карт, чуть ли не каждая из которых могла послужить основой какой-нибудь колоды. Пожалуй, наступило время для попытки завоевать и первое место!

WE ARE THE CHAMPIONS!

Для того чтобы иметь шансы на первое место, Эктор решил еще раз собрать новую колоду, используя выигранные ресурсы. Разумеется, он пытался как можно шире использовать новые «бесплатные» карты, чтобы сэкономить ментальную силу на самые сильные и самые нужные карты своих стихий. Удивительно, но после нескольких неудачных попыток получилась колода, во многом напоминающая «Гномью мельницу»! По крайней мере, в ней тоже были все три гнома (Лорд, Солдат и Священник) и три копии Каменного дождя.

Конечно, в целом новая колода разительно отличалась от старой — достаточно сказать, что вместо Воды в ней использовался Воздух. В этой колоде было так много трюков и комбинаций, что Эктор даже назвал ее «Трюки Воздуха и Земли». Основным источником «трюков» была Фея-хранитель мира, предоставляющая своему владельцу карту каждый раз, когда он получает 5 или более жизни. В комбинации с Гномом-священником, Эльфом-лекарем или Ритуалом Природы эта Фея просто великолепна: одновременно получаем и жизнь, и новые карты! Именно поэтому в новой колоде лежал не один Гном-священник, а целых три.

«Трюки Воздуха и Земли» отличаются очень высокой агрессивностью: эта колода начинает атаковать противника с первых же ходов и использует практически любую возможность испортить противнику жизнь. Эктору удалось втиснуть в колоду двух Эльфийских магов, которые значительно ускоряют начальное развитие, а Ритуалы ветра позволяют отбросить противника назад и выиграть темп.

Одно из основных существ колоды — Эльф-мистик, стоящий всего две маны, но имеющий огромную силу атаки. Даже если противник его заблокирует, можно вернуть блокирующее существо в руку Ритуалом ветра либо поменять своего мистика местами с незаблокированной Феей-танцором. Как и в колоде Кассандры, Эльфы-Мистики дополняются Естественным голодом, обычно наносящим огромные повреждения, даже если все существа заблокированы. Кроме того, не забыты и Феи, призывающие искры! Замыкает «военный парад» Фея-лучник, наносящая повреждения оппоненту каждый раз, когда Эктор призывает существо Воздуха.

ЭКТОР ПРОТИВ НИРАОНА

В первом же раунде нового турнира Эктору пришлось сразиться с самым опасным соперником — Нираоном. На этот раз в колоде Эктора не было совершенно никакой защиты от Фей-магов — ни Ледовых стражей, ни Эльфов-оружейников, так что в начале игры ему пришлось туго. Тем не менее его существа атаковали противника с самого начала игры и нанесли ему очень серьезные повреждения.

Казалось бы, с 22 жизнями Нираон мог чувствовать себя спокойно, но только не против колоды с Естественным голодом и Эльфами-мистиками. На этом же ходу игры он неожиданно получил 26 повреждений и проиграл. Принцип «лучшая защита — нападение» на этот раз полностью подтвердился.

ЭКТОР ПРОТИВ ПОСЕЙДОНА

Следующим соперником был Посейдон, чья медленно развивающаяся колода практически не имела никаких шансов против агрессивной колоды Эктора. Посейдону удалось сыграть Повелителя сознания, Тритона-дубликатора и даже скопировать Эльфа-мистика и Фею, призывающую искры, но к этому времени у него осталось всего 9 единиц жизни, и его уже ничто не могло спасти.

Каменный дождь и атака завершают игру.

ЭКТОР ПРОТИВ ГАЛАДОРА

Игра против Галадора была достаточно интересной и послужила еще одной иллюстрацией принципа «лучшая защита — нападение». В колоде Эктора не было никакой защиты от комбинации Галадора, кроме лечения и «тормозящих» карт вроде Ритуала ветра, однако к тому времени, когда противник смог сыграть Стену вечного льда и Меч Природы, у него уже не хватало жизни для того, чтобы выиграть Последней жертвой. Для победы Эктору оставалось только наращивать свою жизнь и уничтожать блокирующие существа Галадора.

ЭКТОР ПРОТИВ ЭСТАРХА

В четвертом раунде Эктор сразился с Эстархом и снова одержал победу. Колода Эстарха стремится сохранить свои Стены магии, и поэтому он не блокировал ранние существа Эктора, потеряв на этом довольно много жизни. К тому моменту, когда Эстарх закончил развитие, Эктор получил Естественный голод, и силы атаки его существ уже хватало для того, чтобы убить противника этой картой.

ЭКТОР ПРОТИВ ЯНУСА

А вот поединок с Янусом в пятом раунде оказался для Эктора очень сложным. В его колоде не было средств повышения астральной силы, кроме обычного пожертвования карты (не более одной за ход), тогда как большую часть колоды Януса составляли карты для ее понижения. За всю игру Эктор так и не смог повысить астральную силу хотя бы до четырех, но все-таки сумел выиграть благодаря наличию в колоде таких мощных и дешевых карт, как Фея-лучник, Эльф-Мистик и Естественный голод.

ЭКТОР ПРОТИВ БАБУТА

Наконец, в шестом раунде Эктор встретился с соперником, который оказался ему не по зубам, — это был Бабут с его крупными существами, на которых не действуют Каменные дожди, и мощными заклинаниями, уничтожающими чужих существ. Многие существа Эктора не уступали вражеским по силе атаки, но имели намного меньше жизни, так что в схватке они в конце концов проигрывали, а стоило Эктору вывести множество существ, Баргул или Планарная вспышка сразу же их уничтожали.

ЭКТОР ПРОТИВ ХРАНИТЕЛЯ НЕБЕС

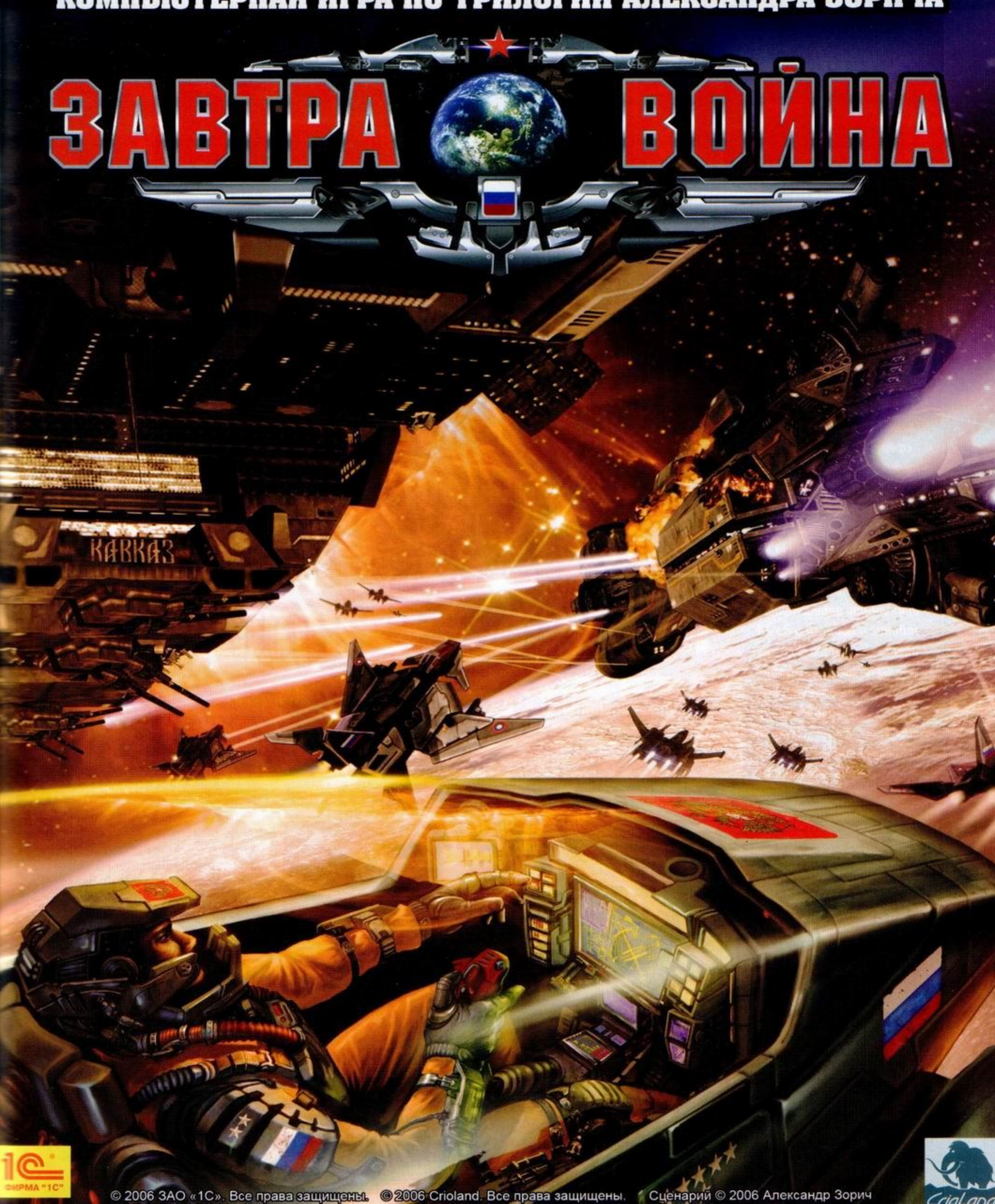
Следующим соперником был Хранитель Небес — агрессивная колода Воздуха с огромным количеством различных трюков. На этот раз ему не повезло — или, наоборот, повезло Эктору, поскольку он получил Фею-хранителя мира и Эльфийского лекаря в самом начале игры, что позволило получить много жизни и карт, многие из которых были пожертвованы для повышения астральной силы. В конце игры Эктор начал призывать гномов, а Хранитель Небес заставлял его же Эльфа-мистика наносить ему немалые повреждения через Фею-гипнотизера. Вовремя пришедший Каменный дождь сразу же привел Эктора в победе.

ЭКТОР ПРОТИВ КАССАНДРЫ

В последнем раунде этого турнира Эктору пришлось сражаться с Кассандрой, чья колода во многом напоминала его собственную. Имея Воздух вместо Воды, Эктор играл более агрессивно и получал больше карт, но уступал Кассандре в скорости наращивания астральной силы. В этой игре Кассандра преподнесла Эктору неприятный сюрприз: как оказалось, в ее колоде есть еще и Повелители Сознания, предоставляющие любую карту из колоды, в том числе и Естественный Голод! Эктор сумел одержать победу только благодаря вовремя пришедшим Каменным Дождям.

Ура! Наконец-то долгожданная победа!

Не без труда в этот раз Эктор выиграл в семи раундах из восьми, что позволило ему занять долгожданное первое место в высшей Лиге! Как и во всех сказках, в конце концов наступил хэппи-энд, «добро победило зло», а насмешники и злодеи были посрамлены. Начинающий маг завоевал еще больше ментальной силы, новые «бесплатные» карты и пожизненный титул Winner (победитель). История умалчивает о том, что стало с ним дальше... правда, говорят, что время от времени он появляется на бескрайних просторах интернета и играет в Astral Masters. **ЛКИ**


КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА
ЗАВТРА ВОЙНА
КАВКАЗ
1С ФИРМА "1С"

ЖАНР
RPG
РАЗРАБОТЧИК
BioWare, Black Isle Studios
ИЗДАТЕЛЬ
Interplay Entertainment
В РОССИИ
1С
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Требуется – 266 MHz, 32 MB, video GeForce 2/XPERT 98 4 MB
Рекомендуется – 450 MHz, 64 MB, video GeForce 2/XPERT 98 8 MB
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
4 CD
АДРЕС В СЕТИ
www.bioware.com/games/shadows_amn

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

РЕЙТИНГ 98%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Baldur's Gate 2: Shadow of Amn

Квартирный вопрос

Одна из отличительных особенностей Baldur's Gate 2 — возможность получить в свое распоряжение недвижимость. Воин — замок, маг — волшебную сферу, вор — воровскую гильдию, паладин — место в ордене, священник — комнату в храме, бард — театр, следопыт — небольшой домик, друид — рощу.

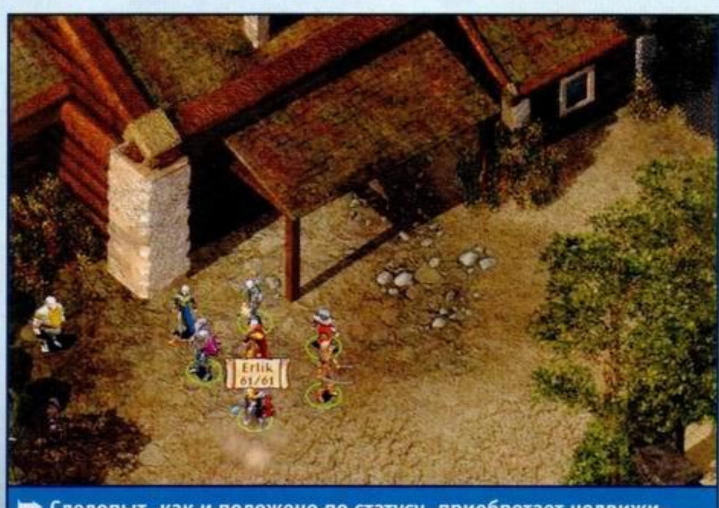
Но для этого придется выполнить определенное задание и подрасти до 14 уровня. Несправедливость заключается в том, что, дабы опробовать все, нужно пройти игру минимум восемь раз. Если не хочется мучиться — перед началом задания поменяйте класс персонажа редактором Shadow Keeper. А после окончания заданий, связанных с собственностью, пропишите в консоли CLUAConsole:SetGlobal(«PlayerHasStronghold»,»GLOBAL»,0).

Да, чуть не забыл. Задания выдаются через определенные промежутки времени. Обычно прибегает гонец и требует вернуться. Большинство заданий — на время. Поэтому, когда получите сообщение — сразу возвращайтесь.

ХОЛМЫ СЛЕДОПЫТА

Чтобы заполучить должность, нужно выполнить задание мэра в Umar Hills. В комнате вы найдете немного золота и несколько полезных вещей. Следопыт — человек уважаемый, поэтому не вздумайте давать детям вино или мечи. Иначе вышибут моментально.

Первое задание. Спустя три дня после назначения на должность вы обнаружите в комнате духа. Он попросит о помощи. Идите к руинам храма и обыщите лес. Там вы найдете господина Игена. Он хочет вернуть семейный медальон. Отправляйтесь на восток и внимательно обыщите местность. Вы должны найти искомую вещь и записку.

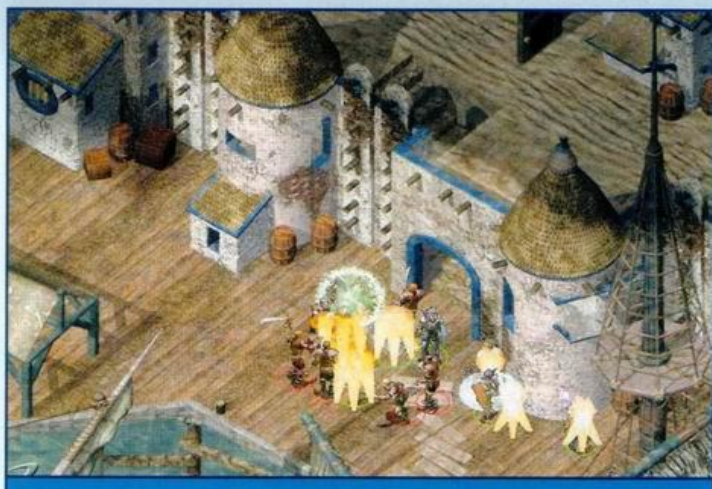


➡ Следопыт, как и положено по статусу, приобретает недвижимость на природе.

Отнесите медальон господину Игену, благородно откажитесь от награды — и получите 10 000 единиц опыта. Вернитесь в каюту и сообщите духу, что все в порядке. Еще 21 500 в общую копилку.

Второе задание. Подойдет Майрин и срочно потребует помощи. У вас всего три дня на выполнение задания — иначе лишат должности. Бегите к министру Ллойду, чтобы узнать дополнительную информацию. Потом двигайтесь к пещере, пробейтесь внутрь, поговорите с Мадалф и получите 21 750 опыта. Потом сообщите министру, чтобы порадоваться 25 000 опыта.

Третье задание. Ведьма воскресла. Нужно срочно вернуться и разобраться — что такое, в самом деле. Поговорите с минист-



Удивительно, но информацию об Имоен можно получить, выполняя задания для мага, которые связаны с недвижимостью.

ром и бегите в руины храма. Перед входом в руины снова покажется дух и задаст вам пару вопросов. Заходите внутрь. Монстров хватает, а сама ведьма сидит в одной из комнат.

Пообщайтесь с ней, затем начните бой. Победив, возвращайтесь на поверхность. Дух вас щедро наградит: прибавит единичку к репутации, вручит статуэтку вызова лунной собаки и 26 750 единиц опыта. А еще восстановит статус следопыта, если вы потеряли его из-за темных делишек.

ЦИТАДЕЛЬ ВОИНА

Вообще, по-честному, замок можно приобрести не только бойцу, но и монаху, и варвару. Чтобы получить стартовое задание, поговорите с Налиа в баре Copper Coronet в Трущобах. После завершения примите в подарок цитадель.

Она приносит еженедельно от 500 до 1000 золотых. Но чем выше налог, тем несчастней народ. Несчастный народ может поднять восстание, и тогда вы потеряете замок. Поэтому советую не жадничать и остановиться на 500 золотых. Тем более что при правильной игре деньги льются в карман рекой, и счет идет на десятки тысяч — нам ли мелочиться из-за пары сотен?

Первое задание. Торговец утверждает, что в ваших владениях его караван ограбили разбойники, и требует возмещения ущерба, иначе у жителей будут неприятности. Кроме того, нужно решить проблему с охраной. Для этого придется взять наемников.

Будем ориентироваться на максимальный опыт и в этом задании, и в дальнейших. Деньги особой роли не играют, поскольку заработать их легко можно другими способами. Заплатите торговцу 1000 золотых и выделите 500 золотых для наемников. Получите 15 000 опыта. Если обаяние больше 15 очков, можно отделаться 500 золотых и 500 наемникам.

Второе задание. Капитан охраны поймал вора, и нужно решить его судьбу. Не спешите казнить. Разберитесь сперва, что случилось. Оказывается, обвиняемый совершил кражу не по злому умыслу, а только из-за больной жены. Это можно и простить. Выделите 500 золотых на лекарства и отпустите. Получите 15 500 опыта, да и народ доволен. Если выслать заключенного, заработаете 11 500 опыта.

Третье задание. Странный священник просит разрешения остаться на вашей земле, чтобы просвещать народ. Келдрон доверяет ему, Аномен, наоборот, против. Согласитесь и получите 15 500 опыта. В противном случае — только 11 500 опыта. Но если все-таки оставите, разживетесь собственным храмом. Чтобы попасть туда, придется отыскать тайную дверь.

Четвертое задание. Господин Фартингтон желает встретиться. Что ж, соизволим назначить ему аудиенцию. Он потребует вернуть замок. Ответьте твердым отказом. Много чести.

Пятое задание. Это уже совсем наглость. Даже жениться самостоятельно не могут. Придется выбирать жениха для сомневающейся невесты. Джессап бедный и любимый, Малволио, наоборот, богатый и нелюбимый.

Если выберете бедняка, получите 15 000 опыта. Только не забудьте еще подкинуть молодоженам 500 золотых, чтобы народ порадовался. Если решите сосватать за богатого, дело ограничится 11 500 опыта, правда, можно потребовать 500 золотых за совершенную сделку.

Шестое задание. Придут два ростовщика и потребуют вернуть долг прежнего господина. Щас. Нет расписки — гуляйте смело. Тем более что они вымогатели — если им заплатить, не получите опыта. Гоните в шею.

Правда, тогда придется платить народу. 1000 золотых — 15 000 опыта плюс положительное мнение. 500 золотых — 11 500 опыта. Если отказаться, жители будут недовольны.

Седьмое задание. Прорвало плотины, и фермеры требуют возместить ущерб. Максимальную отдачу вы получите, если заплатите 5000 золотых, — 15 000 опыта. В остальных случаях количество опыта зависит от вложенных средств. Плюс неплохо докинуть 2000 золотых на восстановление плотины, чтобы народ был совсем счастлив. Иначе получите проблемы в будущем.

Восьмое задание. Господин Фартингтон окончательно обнаглел и пытается захватить замок силой. Поговорите с капитаном и идите к разводному мосту. После того как противник нелестно отзовется о вашей персоне, достаньте меч и тресните его по голове.

За победу над Фартингтоном получите 12 000 опыта плюс снимите с тела Full Plate Mail (+1) и Bastard Sword (+1). Все задания выполнены, поэтому получите еще 50 000 единиц опыта и замок в вечное правление.

ХРАМ СВЯЩЕННИКА

Здесь многое зависит от того, какому богу служит ваш священник. Задания одинаковые, только храмы разные и, соответственно, правильные ответы различаются — в зависимости от нрава бога. Вообще, обширный пантеон — это удобно. Любую проблему можно решить тем способом, какой больше по нраву. И чтобы никто не осудил, сослаться на волю бога. Мол, ему виднее. Я человек маленький, что сказали, то и сделал.

Изменила жена? Хочется наказать, но совесть мучает? Идите в храм Талоса. Священник посоветует ее убить. Или хотите извинить, но мешает гордыня? Тогда прямая дорога в храм Латандера. Посоветуют простить и забыть. Удобный способ уйти от принятия самостоятельного решения, не находите?

Когда вы впервые зайдете в район храмов, то увидите сценку с пророком и получите задание уничтожить культ. После его выполнения прибежит помощник и предложит поговорить с главой храма. От него вы получите +1 к репутации, 8000 золотых и комнату в храме. Теперь можно вести разговор с паствой.

Но помните — нужно вести службу в соответствии с традициями храма. Иначе лишат места и выгонят с позором.

ХРАМ ЛАТАНДЕРА

Глинден. Этому изменила жена, и он не знает, что делать. Посоветуйте простить жену и позволить делать, что она захочет. Получите 20 000 единиц опыта.

Ти'Ваел. Этот случайно кого-то прикончил. Скажите, чтобы заплатил семье погибшего. Вот вам еще 20 000 опыта.

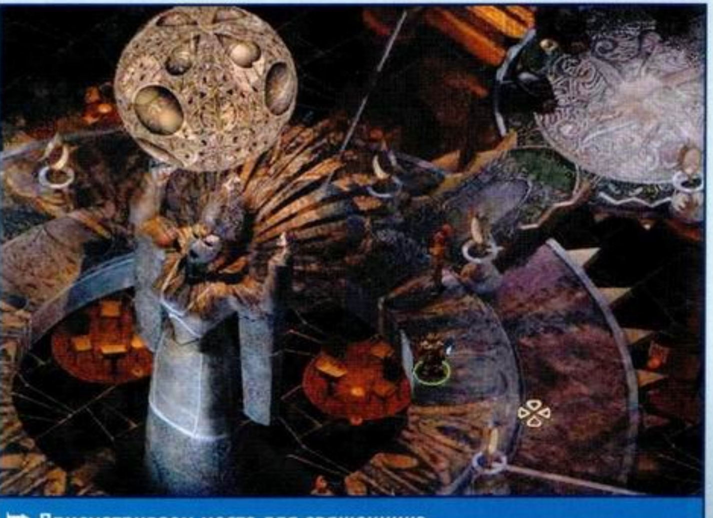
Раниа. Кризис веры. Пускай еще подумает об этом и решит самостоятельно. И за это решение дадут 20 000 опыта.

Кортирсо. Этот обижен, что вы получили продвижение по карьерной лестнице раньше него. Откажитесь от поединка — и наградой вам станут еще 20 000 опыта.

Последнее задание слегка диковатое. Нужно прикончить главу храма Талоса. Идите туда, убивая вражеских священников. Прорвавшись внутрь, разберитесь с главой и сообщите о выполненном задании. За все это безобразие после чудес кротости и терпимости с прихожанами вам полагается 1000 золотых и 35 000 единиц опыта.

ХРАМ ХЕЛЬМА

Проблемы и люди те же, только решения другие. Но за правильные решения здесь тоже дают по 20 000 единиц опыта. Итак.



Присматриваем место для священника.

Став главой воровской гильдии, можно не мучиться и не грабить граждан самостоятельно.

Глинден. Скажите, чтобы напомнил жене о брачной клятве.

Ти'Ваел. Убедите преступника сдаться властям.

Раниа. Убедите прихожанина в важности веры.

Кортирсо. Примите вызов и прикончите на поединке.

В финале нужно помочь священникам Латандера отразить нападение на храм. Идите туда и помогите братьям. После битвы уговорите их не мстить клирикам Талоса. В награду получите 1000 золотых и 35 000 опыта.

ХРАМ ТАЛОСА

Здесь отличаются не только правильные ответы, но и «расценки» за них.

Глинден. Велите рогоносцу убить жену и ее любовника. Затем сдайте преступника властям. Справедливость восторжествовала — это подтверждают 200 золотых и 20 000 опыта.

Ти'Ваел. Скажите ему убить всех свидетелей. Когда он придет в очередной раз, прикончите, заберите голову и сдайте властям, чтобы получить награду. За это дают 500 золотых и 20 000 опыта.

Раниа. Кризис веры? Да как можно! Убивать за такое надо! Убивайте. Заберите голову и держите при себе. Еще 20 000 опыта.

Кортирсо. Поединка хочешь? Не выйдет. Где там у нас голова Рании? Отнесите ее властям и обвините в убийстве Кортирсо. За этот подлый ход получите 30 000 опыта.

Дальше все просто. Нужно прикончить главу храма Латандера. Справившись с задачей, получите 2000 золотых и 35 000 единиц опыта.

ГИЛЬДИЯ ДЛЯ ВОРА

Чтобы заполучить Гильдию воров, нужно выполнить задание Ренала. Помимо личного притона получите 10 500 золота и 45 500 опыта. Чтобы получать доход, нужно правильно организовать преступность.

В вашем распоряжении пять воров. Каждому можно назначить задание с соответствующей долей риска. Чем выше риск, тем больше прибыль и шанс, что ваши «сотрудники» попадут в тюрьму. В этом случае придется дать взятку, чтобы освободить вора. Еще придется выплатить определенную сумму начальству. Что поделать... Законы такие.

Задания выдает Латан. Ворами можно управлять через Джариела. Через него же — получать деньги и выкупать сотрудников из тюрьмы.

Первое задание. Некий вор хочет, чтобы вы помогли ему прикончить кого-то из правительства. Для этого нужно встретиться с ним в Waukeen's Promenade. Вообще, доверять заказчику не стоит. Это можно понять из некоторых разговоров. Но нам ли бояться?

Идите в указанный район ночью и встретьтесь с вором. Он попросит убрать оружие, чтобы не привлекать внимание. Вскоре прибегут шестеро наемных убийц и попытаются пустить вам кровь. Прикончите их, вернитесь в воровскую гильдию и отругайте Латана за ложную информацию.

Второе задание. Карманник утаил часть прибыли. Товарищи по ремеслу знают, кто это сделал, но будут молчать. Поэтому нужно провести расследование и казнить негодяя. Обманщик — Дарронал Гвин II.

ОРДЕН ПАЛАДИНА

Дабы проявить себя, нужно выполнить задание господина Джирдана, который обитает в таверне Copper Cornet. Только не убивайте красного дракона! Успеете еще. Вам предложат вступить в орден. Идите в соответствующее здание и общайтесь с паладинами. Вскоре вам начнут подкидывать задания.

Первое задание. Паладины в Umar Hills попали в беду, и им требуется помощь. Идите в указанную область к месту сражения. Воинов веры истребляют людоеды. Помогите товарищам — а после сообщите о выполненном задании. За мужество в бою дают 10 000 опыта.

Второе задание. Опять придется вернуться в Umar Hills и поговорить с неким Бароном, который дожидается в гостинице. Но прежде чем разговаривать с ним, пообщайтесь с Брансан, Пардо и Морено, которые околачиваются неподалеку. Они поведают интересную информацию.

Теперь идите в гостиницу и выложите Барону то, что узнали. Завяжется драка, и представитель дворянства получит травмы, несовместимые с жизнью. Вернитесь в орден и сообщите о происшедшем. 25 500 опыта. Вообще, можно поэкспериментировать: не говорить с крестьянами или принять сторону Барона. Это не возбраняется, но опыта получите меньше.

Третье задание. Здесь намного интересней. Работорговля. Выжил лишь один свидетель. Но прежде чем вырезать виновных и проходивших мимо, придется поработать головой. Идите в Доки — вам нужен дом слева от храма. Прикончив подосланных убийц, вы встретите Харгиса. Придется провести экспертизу, виновен он или нет.

Наложите заклинание Detect Evil и посмотрите на ауру. Если она покраснеет — остается только пустить кровь. Нет — отдайте выжившую и вернитесь в орден. Помимо опыта получите доспех Pride of the Legion +2, щит Large Shield +2. А падший паладин восстановится в ранге.

Четвертое задание. Напоследок придется прикончить красного дракона и забрать меч паладина «Мститель». Тоже мне уникальное задание. Этого дракона убивает каждый уважающий себя игрок. И без всякого напутствия. Потому что нужно. Помимо опыта за самого дракона (64 000 плюс множество полезных вещей) получите 35 000 опыта от паладинов.

РОЩА ДРУИДА

Опять-таки сначала нужно выполнить задание. Помогите разобраться с проблемой в Trademeet. Потом бросьте вызов друиду и победите его в поединке (10 000 опыта). Затем получите 20 000 опыта, 10 000 золота, неплохой посох и кольцо.

Первое задание. После вступления в должность никуда не уходите, а подождите 8 часов. Прибудет дух и спросит: принимаете ли вы обязанности? Не вопрос. Он потребует разобраться с новым вожаком троллей. А чтобы стало легче, оделит кое-каким подарком.

От рощи друидов идите на юг, в Troll Mound. Только позаботьтесь, чтобы у вас были заклинания, палочки или оружие, наносящие урон кислотой или огнем, чтобы добивать троллей. Отыщите и пристукните вожака троллей. За выполненное задание дух даст вам 18 500 опыта.

Второе задание. Спустя 10 дней снова навестите рощу и завалитесь там спать. Ночью придет дух и попросит защитить ребенка. Его вы найдете недалеко от желтой палатки, около городских стен. Спросите дитя, что его беспокоит. Голоса. Какие голоса?

Выбирайте следующие фразы — 3,1,1,1,1. Наружу выскочит воплощение хаоса, которое нужно долго убивать. После смерти получите статуэтку вызова льва и 20 500 опыта от духа и ребенка.

ТЕАТР БАРДА

Барду повезло так же, как и воину, — девять заданий. В качестве частной собственности бард получит театр. Так что основное его задание — поставить спектакль. И это такая проблема! Никогда не думал, что у театралов такая сложная жизнь. После назначения каждого задания у вас есть три дня, чтобы его выполнить.

Став главой воровской гильдии, можно не мучиться и не грабить граждан самостоятельно.

УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

В Baldur's Gate 2 можно получить уникальное задание. Оно удивительно тем, что про него обычно никто не знает. Я, например, случайно узнал на игровом форуме. Его можно начать, пока вы не покинули город, но нужно, чтобы были живы наемники Риатавина в гостинице в районе Мостов. Убедитесь, что мудрость у вашего мага выше 10, и пусть он прочтет заклинание Limited Wish. Выберет вариант ответа: приключение, которое никогда не случалось. К его ногам упадет свиток.

Из него становится ясно следующее. Нужен некий гонг. К этому причастны упомянутые наемники. Идите к гостинице в районе Мостов, но прежде чем зайти внутрь, поговорите с Витторио. Он попросит помощи, чтобы выбить деньги из капитана Денниса. Согласитесь и ступайте за ним.

В результате ожесточенного спора выяснится, что:

а) Витторио продал гонг капитану;

б) гонг уже отправился к некому Роджеру, живущему в канализации под районом Храмов.

Идите туда и трясите торговца. Тот согласится помочь, если вы прикончите тролля, что обитает неподалеку.

Выполнив задание, вы узнаете, что гонг продан троллю, который обитает в троллевой насыпи около Trademeet. Ступайте туда, доберитесь до области с друидами, отыщите нужного тролля и бейте его, пока не признается, куда дел гонг.

Оказывается, продал людоеду-волшебнику. Идите в башню на северо-востоке. Выменяйте гонг на Wand of Frost (12 500 опыта), топайте в район Мостов и отдайте гонг Витторио. В качестве награды получите 16 500 опыта, 1500 золота и волшебный кинжал.

Но как получить театр? Нужно выполнить задание, которое вам вручат в первый ваш приход. Приступим.

Первое задание. Нужно выбрать того, кто будет играть главную роль. Насколько я понял, нет никакой разницы между актрисами. Обе отлично подойдут. Только не забудьте вложить максимум денег, чтобы получить наилучший результат.

Второе задание. Актрисы приревновали друг к другу, поэтому нужно окончательно решить, кому какую роль играть. Тут может быть множество комбинаций. Если Илтеиа играет второстепенную роль: назначить на главную — 6750 опыта, улучшение спектакля, оставить на прежнем месте — 15 750 опыта, улучшение спектакля, оставить прежнюю, но расширить роль — 6750 опыта, ухудшает спектакль.

Если она играет главную роль: сделать комплимент и заплатить 500 золота — улучшить спектакль. Если пригрозить — ухудшите спектакль.

Если Дженна играет второстепенную роль: назначить на главную — 6750 опыта, ухудшение спектакля. Всегда, конечно, можно пустить дело на самотек. Результат предсказуем: не получите опыта и ухудшите спектакль.

Третье задание. Зеран хочет импровизировать. Что ж, можно разрешить. Наградой вам будут 15 750 опыта и улучшение спектакля. Еще хочет? Молодец, пусть продолжает. А вам еще 11 500 опыта и улучшение спектакля — за творческое руководство. Если не разрешите в первый или второй раз, не получите опыта и ухудшите спектакль.

Четвертое задание. Теперь все вдруг захотели изменить характеры героев. Если не разрешите, тогда получите 11 500 опыта. Но если разрешите и заплатите за усилия 500 золотых, тогда, кроме опыта, еще и улучшите спектакль. Только не угрожайте, иначе не получите опыт и ухудшите представление.

А если обаяние у вас больше 17, разрешите Зерану действовать дальше и еще улучшите спектакль. А еще — переделайте свою роль и получите 11 500 опыта и замечательное представление.

Пятое задание. В театре происходят странные вещи, и священник предлагает свои услуги, чтобы прогнать нечисть. Заплатите деньги, получите 11 500 опыта, и уровень спектакля вырастет еще немного. При обаянии от 17 и выше можно сбить цену до 500 золотых, но тогда спектакль лучше не станет. Если не хватает денег, можно уговорить поработать бесплатно. И все равно улучшите спектакль.

Но если обаяние ниже 17, тогда не пытайтесь торговаться или не платить. Ничего не получите и ухудшите спектакль.

Шестое задание. Пропал музыкант, и нужно найти нового. Наймите Балмитанса за 500 монет, чтобы значительно поднять уровень спектакля и получить 15 500 опыта. Можно попробовать другой вариант... Но только если интеллект не меньше 19. Иначе полученный результат вам не понравится. Поэтому лучше не жадничать и не заниматься самодеятельностью.

Седьмое задание. Нежеланные гости вторглись в театр, буянят и дебоширят. Поговорите с актером, потом спуститесь вниз и прикончите гостей. Получите 15 500 опыта. Ну и нравы. Может, проще было вызвать охрану?

Восьмое задание. Генеральная репетиция. Можете что-то поправить. Но дела у вас к этому моменту должны идти отлично, поэтому менять не обязательно.

Девятое задание. Премьера. Как водится — не без сюрпризов: Зеран заболел. Придется вам выступать вместо него. Вот правильные диалоги: 2,1,1,1,2,1,2,1,2,1. За безупречную игру вы получите 49 500 опыта. Если совершили ошибки, тогда намного меньше. Кроме того, вас ждет награда и за сам спектакль: 50 000 опыта — отлично, 29 500 — средне, 19 500 — отвратительно.

Теперь осталось пожинать плоды. Если вы поставили отличный спектакль, будете получать за него 1800 золотых, минус 100 золотых каждую неделю. В итоге прибыль остановится на 500 золотых.

СФЕРА ВОЛШЕБНИКА

Чтобы получить сферу, нужно выполнить задание с поиском Валигара и не прикончить рыцарей. Вообще, у волшебника самые невнятные задания. Многое зависит от случая, а не от умения управлять учениками, которых вам выдадут в нагрузку. Кто-то из них умрет, кто-то выживет. И главное — черт его знает, когда и что случится.

Первое задание. Нужно разобраться с рыцарями, которые застряли в сфере. Можно отправить их домой на Кринн. Для этого нужно обратиться к самому известному негоцианту в торговой области. Он за 9000 золотых устроит возвращение. Придите в сферу на следующий день, получите 45 000 опыта и волшебный пояс.

Второй вариант: сходить к паладинам и попросить скитальцев остаться в ордене. Тогда же получите 45 000 опыта, но платить не придется. Если честно, меня долго душила жаба. Просто так тратить 9000 золотых не хочется, а дрянной пояс и даром не нужен. Но совесть победила. И рыцари вернулись домой.

Второе задание. Нужно выучить учеников и постараться, чтобы они выжили. Определить это трудно. Да, задания разнятся по уровню сложности. Но помереть они могут все равно. Поэтому, когда даете задание, спросите: сколько потребуется времени? Если ответят «несколько дней» — тогда нормально. Если «3-4 дня» — кто-нибудь умрет. Поэтому сохраняйте игру перед каждым разговором.

Со свитком — то же самое. Только не приказывайте сделать Meteor Swarm, иначе погибнет ученик. Когда они примутся за последнюю вещь, прикажите ничего не делать. Иначе кто-нибудь умрет, и вы ничего не получите.

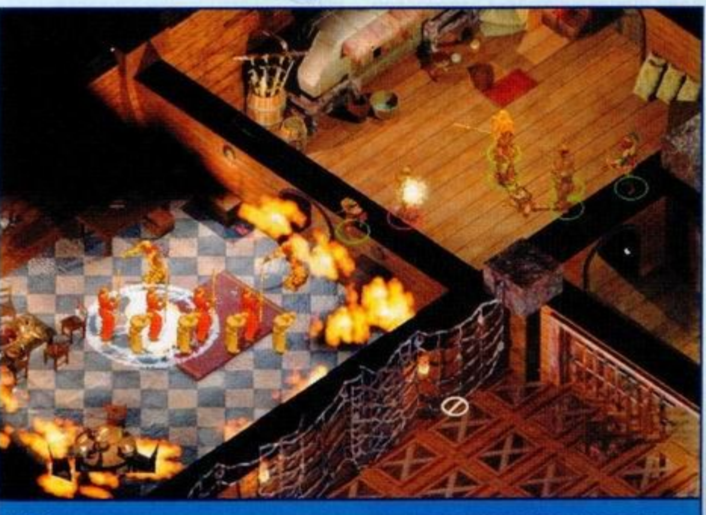
Через некоторое время пройдет посвящение. Если никто не погиб, получите 50 000 опыта. Еще через некоторое время вернется один ученик и станет бесплатно готовить лечебные зелья.

Третье задание. Вас опять вызовут в сферу. Там завяжется небольшая потасовка, после которой маг Теос объяснит, что произошло. Он попросит удалить из этой вселенной одного типа, который недолюбливает магов. Для этого нужно использовать особое заклинание.

Идите в гостиницу около ворот и используйте данное заклинание на Аргрим. Потом перебейте охрану и вернитесь в сферу. Получите 7500 опыта плюс дополнительные сведения об Имоен. Также ученик станет производить по четыре случайных зелья в неделю.

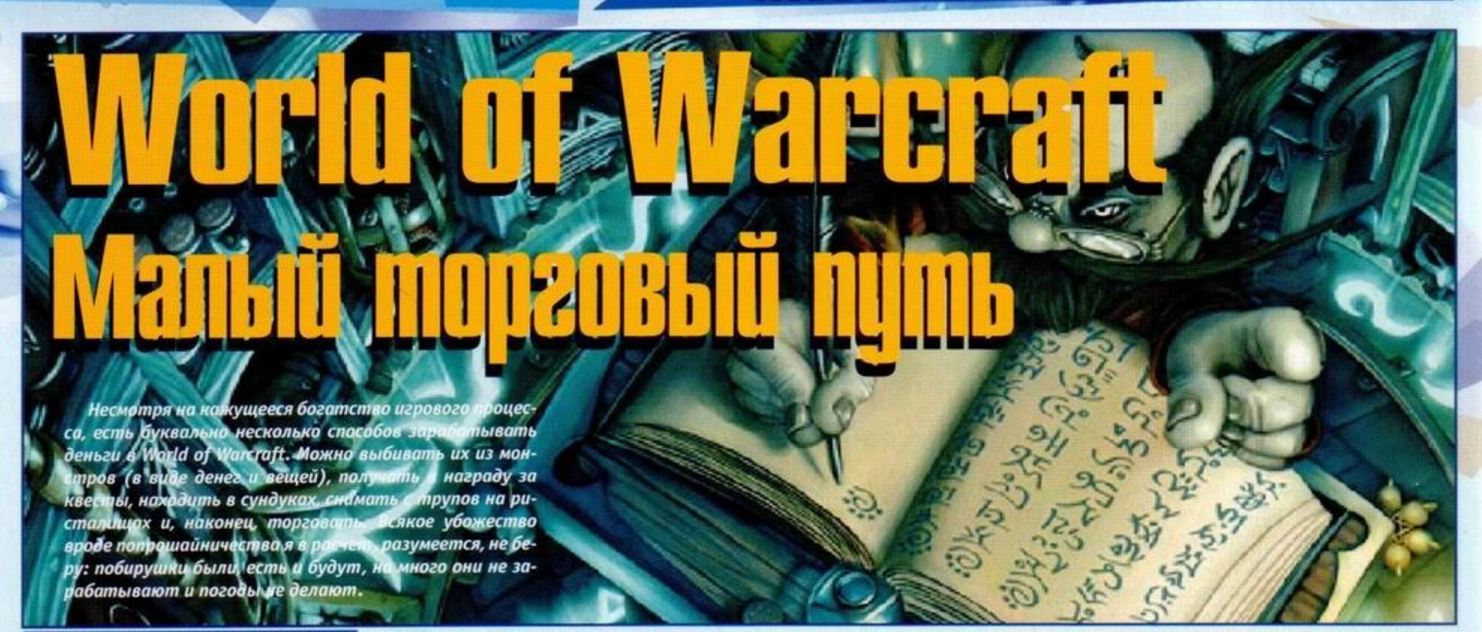
❖ ❖ ❖

Игра давно стала классикой — а 1С до сих пор не объявила дату выхода локализации. Русская версия Fallout 2 вышла спустя восемь лет. Хм-м. Может, нам осталось подождать всего пару лет? **ЛКИ**



Иногда, выполняя задания, приходится посещать странные места.

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ (STAGER)



World of Warcraft
Малый торговый путь

Несмотря на кажущееся богатство игрового процесса, есть буквально несколько способов зарабатывать деньги в World of Warcraft. Можно выбивать их из монстров (в виде денег и вещей), получать в награду за квесты, находить в сундуках, снимать с трупов на ристалищах и, наконец, торговать. Всякое убожество вроде попрошайничества я в расчет, разумеется, не беру: побирушки были, есть и будут, но много они не зарабатывают и погоды не делают.

ЖАНР	онлайновая ролевая игра
РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Blizzard Entertainment
В РОССИИ	Софт Клаб
НА ЧТО ПОХОЖЕ	Ultima Online, Dark Age of Camelot
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	Требуется – 1,2 GHz, 256 MB, video 32 MB, 56k Рекомендуется – 2,4 GHz, 512 MB, video 256 MB, broadband
АДРЕС В СЕТИ	www.worldofwarcraft.com

Остановимся на торговле. Чем же она так замечательна?

➤ Успехи в торговле не зависят от уровня персонажа. Ну то есть совсем не зависят: обладателем тысячи золотых может стать даже персонаж первого уровня, если сумеет наскрести где-то мизерный стартовый капитал и добраться до аукциона.

➤ Большую часть времени герой, промышляющий торговлей, проводит в городе. А следовательно — отдыхает и набирается сил, чтобы потом, как возникнет желание поразмять кости, долго получать опыт в двойном размере.

➤ Торговля не требовательна ко времени. Аукцион работает даже тогда, когда вы, совершив все необходимое, наслаждаетесь оффлайном. Более-менее уверенная игра на аукционе требует минут тридцать в день.

Итак, вперед! Нас ждет пленительный и волнующий мир... денег.

ЭТО ВАЖНО: очевидно, что торговать можно как предметами собственного производства, так и любыми другими. Кузнецы, инженеры, специалисты по алхимии и наговорам — все производят товары или оказывают услуги. Но торговля универсальна: ее принципы не зависят от происхождения товаров. В этой статье мы рассматриваем самый сложный вариант — что ваш персонаж сам вообще ничего не производит.

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Для начала — в двух словах расскажем о стандартном аукционе игры. Понадобится нам не только он, но о дополнительных средствах — позже. Итак...

Аукционы есть во всех крупных городах (путь вам подскажет любой постовой или праздношатающийся солдат) и работают по довольно стандартной схеме, знакомой каждому, кто хоть раз покупал или продавал что-либо на eBay. Для продаваемой вещи назначается начальная ставка (Starting Bid), а также сумма немедленной покупки (Buyout), обычно раза в полтора-два превышающая начальную. Хотите купить дешевле — платите, ждите и молитесь, чтобы вашу ставку не перебили. Хотите быстрее — будет дороже, зато сразу.

НА ЗАМЕТКУ: любые манипуляции на аукционе производятся в диалоге с NPC, а их результат приходит по почте. В виде писем с вложениями доставляются и предметы, и деньги. Кстати, почтовые уведомления зачастую запаздывают — порой значок «есть новое письмо» появляется спустя полчаса-час после его фактической материализации в почтовом ящике. Лучше не надеяться на эти подсказки.

Вещь стоит на аукционе не бесконечно, а какое-то ограниченное время, указанное продавцом. Причем, чем более длительный аукцион он заказал, тем дороже он ему обойдется — за выставление вещи на продажу уплачивается взнос

ПЯТЬ ПОПУЛЯРНЫХ ЗАБЛУЖДЕНИЙ

К вашим услугам — пять самых распространенных неверных утверждений, сильно усложняющих жизнь начинающим бизнесменам World of Warcraft.

Перепродажа товаров на аукционе запрещена

Странно, но факт — этот миф я слышал несколько раз. Дескать, честный способ зарабатывать деньги — это сдать квест или пройти подземелье. А игра на аукционе, покупка дешевых вещей и их перепродажа с наценкой — чуть ли не жульничество, за которое преследуют, удаляют заработанное золото, а то и вообще закрывают учетную запись. Имейте в виду: это не так. Ни в каких «policy» таких запретов нет: единственное, от чего предостерегают близзардовцы — это от создания виртуальных внутриигровых казино. А аукцион — он затем и сделан, чтобы покупать, продавать и торговаться.

Запрещены самописные модификации интерфейса

Менее абсурдное, но все равно неверное утверждение. Официальная политика Blizzard не просто не запрещает, а всецело поощряет создание и использование удобных расширений интерфейса. Иногда, правда, бывает, что создателям дополнения удается как-то по хитрому эксплуатировать «проколы» в игровой механике. Тогда игру в очередной раз подправляют, и «хакерская» функция работать перестает (а к автору *могут* быть претензии). Но что Auctioneer, что Informant — всецело легальные расширения игрового интерфейса.

Рынок стабилен

Ничего подобного. Аукцион полностью обновляется за 24 часа — как известно, это максимальное время, на которое можно выставить товар. Спустя сутки список полностью меняется, и даже на ранних этапах, при относительно небольшом оборотном капитале, легко ощутить свое влияние на аукцион. Можно искусственно снижать цены, можно поднимать их, управлять спросом и проделывать массу других махинаций.

Торговцу необязательно знать, что за товар он покупает или продает

Чушь. Специфика товара определяет и спрос, и цену, и круг клиентов. Приведу простой пример. Ружье Deadly Blunderbuss по всем параметрам уступает Silver-plated Shotgun, однако попробуйте продать их. Первое оторвут с руками даже за золотую монету, второе не всегда купят и за пятьдесят серебряных. А все потому, что Deadly Blunderbuss необходимо для сдачи ценного квеста, а второе — разве что пострелять.

Если вещь не покупают, значит, надо сбавить цену

Это не всегда так. Те, кто не занят систематической торговлей на аукционе, представляют себе типичные цены достаточно смутно. Конечно, если цена завышена в пять раз, это бросится в глаза почти любому, но наценку в тридцать-пятьдесят процентов многие попросту не заметят. И если выставленная вещь вернулась, обычно это означает только одно — ваш покупатель не пришел. Никто сегодня не искал именно такой щит, кинжал или доспех. Цена существенно влияет на продажу только самых ходовых товаров — руды, слитков, тканей, а более штучные вещи продаются чаще по мере востребованности.

(Deposit), пропорциональный сроку действия заявки и ее номинальной стоимости. Когда время истекает, товар отправляется тому, кто сделал последнюю, самую высокую ставку. Ну а если ставок не было — возвращается обратно к продавцу.

Это же, кстати, автоматически регулирует цены: если цена слишком высока и вещь раз за разом возвращается, ее владелец несет убытки. Если же цена сильно занижена, возможная прибыль от продажи не окупит стоимости размещения торгового лота.

НА ЗАМЕТКУ: есть вещи, которые выставляются на продажу бесплатно, потому как, с точки зрения аукционера, вообще ничего не стоят. Это, к примеру, некоторые специальные ингредиенты для наговоров (Enchanting) — Small Brilliant Shard, Large Brilliant Shard, Strange Dust и т.п. Спекулировать ими — одно удовольствие.

Но это все не имело бы смысла, если бы не развернутая система поиска. В левой части окна есть рубрикатор, где собраны все мыслимые типы товаров — оружие, броня, рецепты, сумки... Можно просто выбрать категорию (допустим, Armor —> Leather —> Shoulders) и нажать Search, чтобы просмотреть все выставленные для продажи кожаные наплечники. Ищете вполне определенный предмет? Можете вписать его название (полностью или частично) и поискать так. Можете поставить галочку «Usable Items», чтобы в списке присутствовали только те предметы, которые подходят вам по уровню и умениям, а также выбрать степень ценности искомой вещи — обычная, редкая, уникальная...

Иначе говоря, не составляет труда подобрать себе оружие или доспех, но нам-то с вами нужно не совсем это... Наша задача — найти выгодную покупку. И тут-то на помощь приходят те самые «дополнительные средства», вскользь упомянутые в начале главы.

МОДИФИКАЦИЯ AUCTIONEER

Чтобы упростить жизнь таким вот рыцарям звонкой монеты, как мы с вами, энтузиасты соорудили удобную модификацию, расширяющую и частично автоматизирующую торговый интерфейс. Теперь на аукционе вы увидите не три, а пять закладок, причем две последние — абсолютно новые, не имеющие аналогов в оригинальной версии игры, да и остальные заметно изменились. Для чего это нужно? Давайте разберемся...

➤ **Сканирование аукциона.** Позволяет собрать полную статистику по всем выставленным на данный момент товарам. Для этой цели служит кнопка Scan на закладке Browse. Обратите внимание — в рубрикаторе появилась возможность снять отметку с некоторых категорий: тогда сканирование затронет только отмеченные группы.

Само по себе сканирование не выдает никакого результата, но собранные данные могут быть использованы для поиска удачных покупок.

➤ **Поиск.** После того, как аукцион просканирован (да, это небыстрая операция, будьте готовы подождать), можете перейти на закладку Search Auctions. Основное ее назначение — показать список товаров, выставленный заметно дешевле обычного. Что значит «дешевле обычного», вы можете сами задать в окошке Minimum Percent Less. По умолчанию — 30%. Помимо процентов, можно указать и минимальную сумму ожидаемой прибыли (Minimum Proifit), чтобы отсеять множество якобы выгодных, но слишком мелких сделок. В разделе Search выбирается, что искать — ставки (Bids), или же суммы мгновенного выкупа (Buyouts). Если ставки, то дополнительно задается еще и максимальное время до окончания аукциона.

Покончив с условиями, нажимаете Search и получаете табличку, которую, кстати, можно еще и отсортировать по любой колонке. К примеру — в порядке убывания ожидаемой прибыли.

➤ **Размещение аукционов.** Закладка «Post Auctions». Здесь все наоборот — товары выставляете вы. В зачаточном виде эта функция есть и в стандартном интерфейсе, но — поштучно, без возможности автоматизировать некоторые механические действия. А иногда нужно, например, разделить пачку из двадцати предметов на кучки по пять, и все их выставить на продажу по указанной цене.

➡ Некоторые аспекты работы с аукционом легко автоматизировать.

НА ЗАМЕТКУ: в моей версии «аукционера» (3.4.3) есть несмертельный, но все же не слишком приятный баг, не позволяющий разделить кучки товаров, когда, казалось бы, места для этого достаточно. Чтобы разбить стопку из 10 предметов по одному, модификация требует десять свободных ячеек в сумках. Фактически же она делает следующее: отделяет их по одной и тут же отправляет на продажу, так что, по логике, должно хватать двух. Ждем, когда исправят.

МОДИФИКАЦИЯ INFORMANT

Устанавливается вместе с «аукционером» и показывает расширенную информацию практически по любому предмету. Сколько он стоит у торговца? Для чего используется? Почем обычно продается на аукционе и насколько часто появляется в продаже? Нужен ли для какого-нибудь квеста? Все это и многое другое вы узнаете, просто подведя мышку на изображение предмета.

Помимо торговых целей, это бывает полезно, когда в награду за выполненное задание вам предлагают несколько абсолютно бесполезных вещей — оперативная информация позволит хотя бы выбрать из них самую дорогую.

➡ Модификатор интерфейса Informant рассказывает про вещь практически все.

НА ДИСКЕ: несколько удобных модификаций интерфейса для World of Warcraft. Среди них, в частности — Auctioneer, описанный в этой статье.

ЗАКОНЫ РЫНКА И ЛИЧНАЯ КОРЫСТЬ

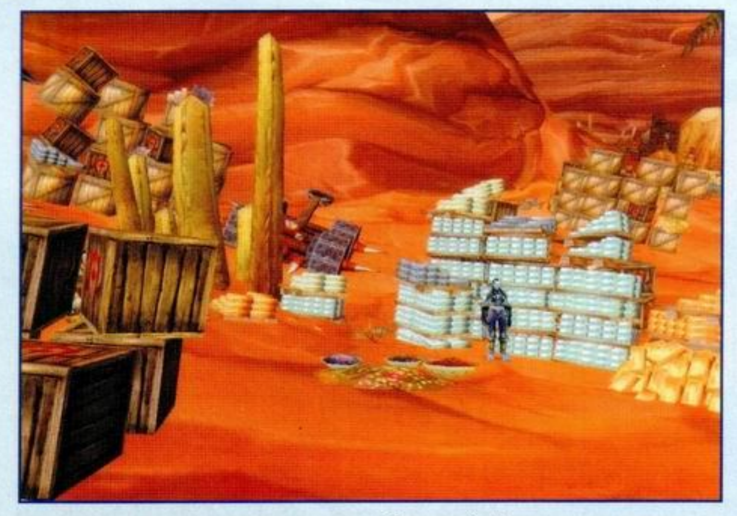
Главный закон известен всем и формулируется предельно просто — «Покупать дешево, продавать дорого». Но когда дело доходит до практики, означенный принцип подразделяется на несколько тактик, приносящих доход тому, кто сумеет с умом их использовать.

ЧТО ТАКОЕ «ДЕШЕВО»?

Сканируем аукцион, находим вещи, выставленные по явно заниженным ценам (ну мало ли, кому-то срочно были нужны деньги) и покупаем, чтобы тотчас же выставить их дороже. Казалось бы, что может быть проще? Но и здесь уже начинаются хитрости.

Есть большая разница между вещами, которые выставлены действительно дешево, и теми, у которых низкая стартовая цена и вполне обычная сумма выкупа. Во втором случае все обычно ясно — продавец просто решил привлечь к своему товару внимание, поднять его в самый верх списка, создать ажиотаж и т.п. Реже — просто избавиться от залежавшегося предмета. Как бы там ни было, размышлять тут особо нечего: если времени осталось мало, делайте ставку и приглядывайте за ней, чтобы не перебили. Выиграть аукцион при этом более чем реально — я сам в свое время купил браслеты, не то по ошибке, не то шутки ради выставленные за 18 медных монет. А продал потом за 1,5 золотых. Всякое бывает. Кстати, если время — Medium, а товар достаточно ценный, советую поймайть момент, когда оно переключится на Short. Так

➡ Список товаров, выставленных на продажу дешевле обычного.



вы узнаете точное время, когда срок подойдет к концу — ровно через полчаса. И если ставку вам перебивают, не стоит спешить — перебейте ее не сразу, а через 29 минут, и пусть «конкурирующая фирма» попробует успеть за оставшуюся минуту.

Во втором случае, когда низкая и ставка, и сумма мгновенной покупки, стоит взвесить все «за» и «против». Конечно, если времени осталось немного, можно совершить не просто выгодную, а очень выгодную покупку. Но так вы имеете шанс вообще упустить товар, так что в некоторых случаях имеет смысл выкупать его, не дожидаясь окончания торгов.

Наконец, следует помнить, что дешевизна — штука относительная. Десять раз задумайтесь — действительно ли эта сумма занижена? Нет, не спорю, на аукционе раз за разом появляются совершенно курьезные предложения, но нередко низкая цена оправдана еще чем-то, кроме ошибки другого игрока. Самые типичные причины я приведу ниже, в главе «Очевидное и закономерное», но сейчас я хочу донести сам принцип — «А вдруг это не просто так?». Задавайте себе этот вопрос каждый раз, когда предложение кажется удивительно выгодным.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ И РАЗБРАСЫВАТЬ

Некоторые товары лучше продаются по одному, другие — целыми «пачками». К примеру, ходовые товары, вроде металлических слитков или ткани, необходимы для массового производства и тренировки умений — кузнечного дела, инженерии, шитья... Редко кто покупает их поштучно, но и это еще не все. На глаз далеко не всегда определишь: вот эти 16 шелковых тряпочек — дешевые они, или дорогие? Другое дело 20 — там и делить удобнее, да и мерять цельными стопками не в пример легче. Типичный покупатель закономерно выберет самую дешевую *полную* стопку расходных материалов и купит ее, а неполная так и пролежит невостребованной. Так что если видите рядом 13 и 7 одиноко лежащих рулонов — посмотрите, а сколько стоят двадцать? Может, имеет смысл купить и объединить их, чтобы потом выставить дороже, чем они стоили в сумме?

Однако чаще встречается другой случай, когда в розницу можно продать дороже, чем оптом. Полезные материалы, покупаемые по мере надобности, более всего ценятся поштучно. Но — резонный вопрос — почему же их тогда зачастую продают стопками? А потому, что вернувшись из рейда, продавец обычно приносит в сумках не абы что, а какой-то набор ценностей, характерных для локации, где он их собрал. И не хочется ему возиться, дробя партию на много отдельных позиций — как было, так и выставил на продажу. И если цена одной штуки в этой стопке получается ниже, чем при поштучной закупке, вполне можно купить оптовую партию, разбить и выставить продавать за вдвое большую общую сумму.

■ СОВЕТ: старайтесь всегда чувствовать себя не продавцом, а покупателем. Тем игроком, который приходит на аукцион, ищет, находит, делает ставки и покупает то, что ему нужно. Ведь ваша задача — добиться, чтобы товар купили. А значит — нужно подстраиваться под «живого» клиента и угадывать его нужды.

ДЛЯ ДОРОГИХ КЛИЕНТОВ

Скупив подешевке партию ценностей, остается всего-ничего — продать их. Сколь бы ни была удачна ваша последняя закупка, пока у вас на руках три золотых, а в товаре — еще сотня, вы по-прежнему обладатель именно трех, а не ста трех монет. Опыт показывает — практически ничего не удается продать срочно, иначе как потеряв при этом две трети суммы, а то и больше. Так что к продаже следует относиться настолько тщательно, насколько это вообще возможно.

Просканируйте аукцион или воспользуйтесь поиском. Если там уже есть именно такой товар — хорошо, главное критически отнестись к его цене. Не стоит снижать цену, если вы полагаете, что она и так занижена: в итоге купят и у вас, и у того, другого торговца, только вы заработаете больше, а он нет. И наоборот — если цена неоправданно высока, то выставив свой товар чуть-чуть дешевле, вы все равно можете получить его обратно по почте. Да, вашему конкуренту тоже придет возврат, но кому от этого легче?

Кстати, следует также учитывать, что клиент не один. Если вы, положим, принесли продавать алмаз, и видите: один продается за золотую монету, другой за пять, а третий — за семь с половиной, и думать забудьте конкурировать с этим «одним». Смело ставьте четыре с половиной золотых. Даже если вы не хотите выкупить дешевый лот (а кстати, почему бы и нет?), пусть он вас не беспокоит. Скоро его купят, и самым выгодным окажется именно ваше предложение. Поглядывайте и на оставшееся время: кто раньше уйдет с рынка? Он или вы? И поступайте соответственно.

■ ЭТО ВАЖНО: не перепутайте спонтанные колебания рынка и устойчивые тенденции. Если сегодня вдруг вдвое подешевела шерсть — не беда: скорее всего, это группа приключенцев уровня эдак двадцатого вернулась из похода на гуманоидов, принесла полные сумки тряпок и вывалила их на аукцион. Завтра они отправятся отдыхать, а цена стабилизируется. А вот если недавно закончился сбор меди на открытие нового подземелья, медь будет стабильно падать в цене. Удержать такой спад силами одного-двух игроков или даже гильдий — нереально.

Но допустим, такого товара, как у вас, больше на рынке нет. Тогда сравните с другими вещами похожего класса. Меч? Смотрите мечи сходных параметров, причем вещь стоит считать тем дороже, чем ниже необходимый уровень и выше характеристики. Топор? Ищите топоры. Постарайтесь сориетрироваться среди других похожих предложений, опять же встать на место клиента и сделать так, чтобы именно ваше предложение было самым выгодным.

Наконец, предположим, что ваш товар — уникальный и вообще не имеет близких аналогов. Пусть редко, но такое бывает. Тогда это повод задуматься — может, лучше вообще не пользоваться аукционом для его продажи? Если такой предмет — редкий гость в торговом доме, его там и искать-то будут навряд ли. И пролежит сокровище, никем не замеченное, а потом обратно по почте вернется. Есть ведь и личные сделки между игроками.

■ НА ЗАМЕТКУ: как сортируются товары в списке предложений? Обычно — по текущей ставке. Этим можно воспользоваться, чтобы вывести свой товар на первые позиции: не меняя цены выкупа, ставьте ставку чуть-чуть ниже, чем у конкурентов. Поступать так следует не всегда, а по ситуации — преимущественно там, где выбирать приходится не из двух-трех, а из двадцати-тридцати предложений. Редкий покупатель тщательно изучит весь список, чтобы узнать что там, где-то глубоко внизу, есть более выгодный Buyout.

ГЛОБАЛИЗАЦИЯ И ФИНАНСОВЫЕ «КАЧЕЛИ»

По мере роста капитала множно проделывать и более решительные манипуляции, оперируя не отдельными позициями, а целыми категориями. К примеру, вы скупаете весь мифрил, который есть на аукционе. Ну или не весь, но две трети самого дешевого, оставляя без внимания только откровенно завышенные позиции из низа списка. Возникает дефицит, когда вы без труда сможете дорого продать свой товар, в то же самое время оперативно выкупая одиночные дешевые ставки в этой области. Причем желательно размещать товар на продажу от имени нескольких персонажей, чтобы не акцентировать внимание игроков на своей скромной персоне. Эффект достигнут, цены подскочили. Что происходит дальше? Правильно. Специалисты по горному делу быстро соображают, что мифрил нынче в цене, и бросаются его копать. Спустя какое-то время мы наблюдаем другую крайность — рынок буквально наводнен этим полезным металлом, и цены со свистом летят вниз. Хорошо, если удается подгадать так, чтобы примерно к этому моменту вы уже успели сбыть весь ранее закупленный товар. Но, даже если это и не так, это не повод для паники. Сейчас самое время покупать — но уже не все подряд, а только самые дешевые партии. А потом — ждать, пока цены выровняются обратно, чтобы спокойно распродать весь запас.

Что мы только что сделали? Фактически — немного «качнули» рынок, чтобы два раза подряд неплохо заработать. Однако имейте в виду — это рискованный вариант, и, если вы неверно определите время, когда покупать, а когда продавать, то окажетесь с дешевеющей на глазах горой металла в банке.

ЛОВУШКА ДЛЯ ЗОЛУШКИ

Доверие к умной технике — у нас в крови. Еще с советских пор повелось: «Если сказали по телевизору, значит правда». И вроде бы всем ясно, что это ложь, наглая и откровенная, а все равно... по телевизору, значит... То же самое — и с программами. Тот, кто обзавелся «умной» программой, зачастую доверяет ей даже то, для чего она нисколько не предна-

ВОКРУГ АУКЦИОНА

Разумеется, рынок не ограничивается одним аукционом. Даже если вы продаете товар с его помощью, бывает полезно информировать об этом потенциальных покупателей. А можно и вообще без него обходиться, продавая самые редкие и дорогие вещи из рук в руки. При этом экономится и залог, и процент, удерживаемый аукционом при совершении сделки.

Для торговых операций служит отдельный канал чата — торговый (сочетание символов /2 с клавиатуры). Размещать объявления о купле-продаже на других каналах — просто неграмотно, а орать их в общий громкий чат — верх хамства.

Типичные примеры торговых объявлений:

/2 WTS [Dragonscale Breastplate] (Want To Sell — «хочу продать»)

/2 WTB [Copper Bar] (Want To Buy — «хочу купить»)

/2 Now @ AH [Frenzied Striker] (Now At Auction House — «сейчас на аукционе»)

При этом названия предметов проще всего подставлять в строку ввода, щелкнув по вещи в вашем инвентаре с нажатой кнопкой <Shift> — при этом вставится ссылка, и желающие смогут сразу посмотреть параметры продаваемой вещи.

Наконец, есть еще одна игровая аббревиатура, способная поначалу ввести в ступор. Это **COD**, он же «Cash On Delivery» — отправка товара почтой с оплатой по факту получения. Так часто делают, когда не пользуются аукционом, но продавец с покупателем находятся слишком далеко, чтобы встретиться и провести сделку лично. Шепотом сказанная фраза «Can you cod it to me?» обозначает просьбу переслать вещь почтой — только не забудьте вписать перед отправкой сумму, выбрать галочку «**C.O.D.**» и вежливо ответить «sure».

значена. Слепо верит результатам и, естественно, садится в лужу.

Это я к тому, что сколь бы ни был удобен Auctioneer или Informant, они лишь облегчают некоторые калькуляции и упорядочивают информацию, а оценка полученных результатов и принятие решений — на вашей совести.

Скажите, как Auctioneer определяет выгодную покупку? Очень просто. Собирая статистику, он высчитывает самые типичные (иначе говоря — медианные, не путать со средними) цены, а потом сравнивает с ними каждую сумму. Никакого эталона нет, ведь считать таковым цену у NPC-продавца — практически бессмысленно, а кроме него остаются только другие ставки на аукционе.

И вот, допустим, кто-то достает несколько редких, но совершенно бесполезных предметов. Жабьих хвостов, паучьих лапок, рыбьих чешуек — того барахла, которое никто в здравом уме на аукцион не ставит. И, раздобыв достаточно таких вещичек, ставит их на аукцион. Одну — за двадцать золотых, другую — за восемнадцать... А спустя пару дней добавляет к ним еще одну — монет эдак за восемь. Что скажет на это аукционер? «Да! Выгодная покупка!». И верно: *обычно* такое продают за 20, а тут — такая удача!

Но ведь обязательно найдется кто-нибудь, кто попадется на эту удочку, купит бестолковую чешуйку и, дрожа в предвкушении, напишет в чат: «wts [Brilliant Scale] cheap, only 15g!»...

Конечно, пример с чешуйками — вымышленный, ведь «серые» вещи сразу вызывают подозрение, а Informant еще и подскажет, что всю эту гору богатства ближайший торговец купит за два медяка... А вот узкоспециализированные материалы, страницы из квестовых книг, карты, рецепты — это классические объекты для розыгрышей. И честно, мне совсем не жалко тех, кто попался: «быстрые деньги» требуют хотя бы минимального участия мысли, и программа его не заменяет.

ОЧЕВИДНОЕ И ЗАКОНОМЕРНОЕ

Напоследок — несколько простых закономерностей из жизни миров World of Warcraft, которые так или иначе влияют на спрос и цены, а следовательно — на политику торговца.

➤ **На всех серверах идет инфляция.** Она, конечно, медленная, но разница между Bloodhoof и, допустим, Scarshield Legion видна невооруженным глазом. Чем дольше живет сервер, тем больше на нем вращается денег: они-то ведь не «soulbound» и уходят из мира намного медленнее, чем вещи.

➤ **Чем старше сервер, тем ценнее качественные низкоуровневые вещи.** Парадокс? Ведь у большинства уже давно 60-й уровень?! Вот в том-то и дело. Состоятельные игроки заводят новых персонажей, и, располагая сотнями и тысячами золотых, стремятся наилучшим образом одеть «младшенького». А на более молодых серверах «синие» и «фиолетовые» вещи ранних уровней, напротив, не в ходу: на них еще ни у кого попросту нет денег. И уж тем более — на то, чтобы менять их с ростом уровня.

➤ **Ценнее всего вещи для «девятых» уровней.** Имеется в виду — девятнадцатых, двадцать девятых и т.п Ситуация была бы иной, если бы не ристалища (Battlegrounds). Многие видят особый интерес в том, чтобы идти в бой на верхнем из допустимых уровней, причем одевшись в наилучшие вещи. А группы на ристалища делятся по уровням так: 10-19, 20-29, 30-39 и т.д.

➤ **Сороковые уровни — самые невыгодные.** Точнее — пара уровней до, и пара после. Снова же, причина проста: к сороковому уровню все копят на лошадь, экономят каждую копейку и не спешат расставаться с деньгами. А после — временно сидят без денег. Кроме того, с сорокового уровня охотники обучаются носить доспех, а бойцы — латы, и в этот период переосмысления жизненных ценностей они редко покупают новые вещи.

➤ **Вещи вытесняются вещами.** Попробуйте продать «зеленый» лук или ружье уровня эдак двадцатого. Намучаетесь. А все потому, что «синие» луки для девятнадцатого уровня, которые можно без стыда носить чуть ли не до тридцатого, ворохом сыплются из босса в Wailing Caverns. Все, кому было надо, уже вооружены, и более слабые аналоги не имеют серьезных шансов найти покупателя.

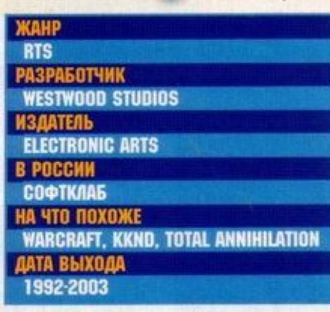
➤ **Танки силы не боятся.** А интеллекта — боятся еще как. Иначе говоря, если вы продаете щит, дающий прибавку к интеллекту, то занятие это долгое, грустное и дешевое. Равно как и тряпичная одежка, повышающая силу, не стоит вложенных в нее усилий. Другое дело — броня, увеличивающая здоровье и защиту, кожаный доспех, повышающий ловкость или одежда, дающая обладателю плюсы к интеллекту и духу. Каждому свое.

➤ **Ночью лучше покупать, а днем — продавать.** Когда людей на сервере меньше, ниже шансы, что вашу ставку перебьет конкурент. А вот продавать лучше при максимальном скоплении народа. Идеально — в пятницу ближе к вечеру и днем в выходные.

➤ **Не выставляйте товары во вторник.** Особенно — вечером. Со вторника на среду европейские сервера проходят еженедельную санацию, часов шесть-восемь проводя в положении лежа. А время-то идет, и срок ваших ставок истекает... **ЛКИ**

Dune 2: The Building of a Dynasty

ЖАНР	RTS
РАЗРАБОТЧИК	WESTWOOD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
В РОССИИ	СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	WARCRAFT, KKND, TOTAL ANNIHILATION
ДАТА ВЫХОДА	1992-2003



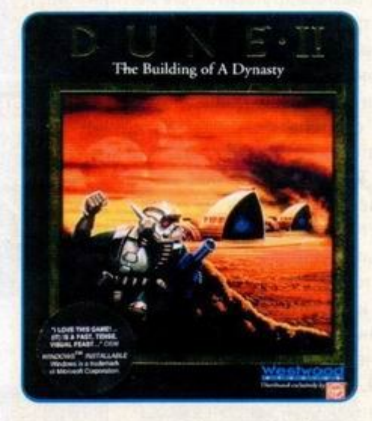
Раньше Счастье весило 7,3 MB и умещалось на четырех дискетах. Оно работало исключительно под DOS и противно пищало на паршивой звуковой карте. Счастье называлось Dune 2. Потом Счастье подросло. Оно уже занимало 2 CD, отлично звучало, радовало мощным сюжетом и игровым процессом. Теперь оно называлось Command & Conquer.

Затем Счастье дало многочисленное потомство — Red Alert, Dune 2000, Tiberian Sun, Red Alert 2, Emperor: Battle for Dune. Не все детишки получились одинаково хорошими. Но это была дружная семья. Потом, подчиняясь неумолимой энтропии, Счастье заболело, превратилось в дикий Renegade и сомнительный Generals. Затем наступила кома. И многие поговаривали о смерти.

Но добрые врачи из корпорации EA начали курс интенсивной терапии. Счастье начало подавать признаки жизни. Говорят, что полностью поправится к 2007 году. Так давайте вспомним прошедшие 14 лет! Удачи и поражения. Громкие взлеты и обидные падения. Может, это хоть немного, но поможет Счастью быстрее выздороветь.

Это 16 цветов. А когда-то графика считалась передовой.

ДАТА ВЫХОДА	1992
НАГРАДА ЖУРНАЛА	



14 лет — огромный срок. Особенно для игры. Да-да, Dune 2 вышла в далеком 1992 году. Она не была первой RTS, как думают многие. Но именно она заложила фундамент, на котором взрос целый жанр. И это многого стоит.

На далекой планете, в богом забытом уголке, обнаружили спайс. Уникальное вещество, которому нет аналогов. Поэтому тому, кто правит Арракисом, принадлежит мир. Три Дома быстро организовали экспедиции, чтобы урвать кусок пожирнее. Так началась великая битва за Дюну.

В основу сюжета легли сильно переработанные книги Фрэнка Герберта. Настолько сильно, что поклонники писателя долго плевались и ругались. Примеров можно привести бесчисленное количество: Харконнены поменяли цвета, появились Ордосы...

Графика в 1992 году выглядела великолепно. Красивые пейзажи, хорошо нарисованные модели, приличные эффекты. Кстати, уже тогда появилось что-то напоминающее ролики. Небольшие сценки на движке игры. Они выглядели примерно следующим образом: выкатываются ракетные установки и делают парочку выстрелов. И так далее.

Игровой процесс незамысловат. Строите базу, харвестеры собирают спайс, тем самым добывая деньги. Клепаете пачку солдат... где здесь окопался противник? Знакомо? Уверен, что да. Но впервые подобное игроки увидели в Dune 2. Можно даже выделить несколько характерных черт, которые теперь присущи практически всем играм в жанре RTS.

- **Три фазы.** *Строительство базы.* Собираете ресурсы, возводите здания. *Отражение атаки.* Она может продолжаться довольно долгое время. Но обычно есть точка перелома, после которой противник не представляет угрозы. *Ответный удар.* Накопление сил и решающая атака. Может быть несколько попыток.
- **Здания становятся доступны в определенной последовательности.** От простого к сложному. Конструкторский двор, фабрика по сбору ресурсов, военные заводы, защитные сооружения.
- **Кампания.** Связанные между собой миссии, которые постепенно становятся сложнее. По ходу кампании игрок получает новые возможности, технику, здания. Тем самым происходит обучение и поддерживается интерес к игре.

Для 1992 года — откровение. Сейчас — банальность. Впрочем, можно выделить парочку интересных находок. Например, здания можно возводить только на каменистой поверхности. Обычно пригодной для строительства земли не хватает, поэтому важно ставить здания с умом.

Форс-мажор — в лице песчаного червя. Мало того, что эта скотина регулярно поглощает харвестеры, тем самым подрывая финансовое благополучие, — так еще может сорвать тщательно спланированную атаку. Стоит армии отправиться на штурм, как приползает червь и радостно съедает половину танков.

Танки, конечно, отчаянно отстреливаются. Но червяку заряды из крупнокалиберных орудий лишь нагуливают аппетит. Зачастую единственный способ справиться с монстром — заманить под защитные башни. Он, правда, и под ракетами продолжает нагло пожирать все, до чего может дотянуться.

Слопавши определенное количество техники (или получив с десяток ракет), монстр скрывается в глубинах планеты. Но расслабляться нет причин: спустя некоторое время приползет его собрат. И все начнется заново. Поэтому приходится двигаться короткими бросками — от одного безопасного места к другому.

Игровой процесс не отличается разнообразием. Из миссии в миссию: построил базу, отбил атаку, уничтожил противника. И так до финальных титров. Отличий между тремя Домами немного. Уникальный танк и сверхоружие, да еще кое-что по мелочи на начальных уровнях. Вот и все. Правда, этот танк довольно резко меняет тактику...

Про игровой баланс лучше не вспоминать. Его практически нет. Пехота используется в двух миссиях (ходит медленно, стреляет вяло, умирает быстро). После про нее можно забыть. Бесполезные первые защитные башни. Невнятная боевая авиация. Ей нельзя управлять, да и со здоровьем у орнитоптера туго. В итоге «стрекоза» отправляется на вражескую базу и умирает от первой встреченной защитной башни.

Труднее всего приходится Ордосам. Их почему-то лишили дальнобойной артиллерии, что делает штурм вражеской базы настоящим мучением. С уникальным бойцом дела обсто-

ят не лучше. Да, выстрел Deviator'а на время переманивает вражеского бойца на сторону игрока. Но, во-первых, действует не всегда. А во-вторых, одинаково трудно использовать и в нападении, и в обороне.

Очень быстро убивают как предателя, так и ракетницу. Зато есть полезный баг. Допустим, вы отправили переманенного противника атаковать здание. По пути он очухивается, но при этом продолжает выполнять приказ. Таким образом, можно разобрать половину базы чужими руками. Не повезло со сверхоружием. Террорист, начиненный взрывчаткой, носится под землей и может уничтожить любое здание. Но его почему-то видят защитные башни и уничтожают с одного выстрела.

Атрейдесы и Харконнены, наоборот, получились слишком сильными. Особенно первые. Их акустический танк хоть и умирает от трех выстрелов, но зато обладает самым мощным оружием в игре. А еще такие танки могут стрелять друг сквозь друга, не причиняя вреда. На практике это означает, что с десятком звукотанков почти невозможно справится. Они создают постоянное поле обстрела и крошат технику за несколько выстрелов.

Сверхоружием служат нанятые фримены. Ими нельзя управлять. Да и возникают они странно. В любом месте и в количестве от одного до десяти отрядов. Но в силу некоего договора их не трогают защитные башни. Поэтому базу противника сначала зачищают фримены. Потом приезжают звуковые танки и уничтожают здания.

У Харконненов — мощный и медленный танк Devastator. Это первое воплощение знаменитого «мамонта». Балуются они и атомным оружием. Правда, часто ракета падает не туда, куда нужно. Поэтому приходится править результат беспроигрышной комбинацией Save/Load. Она же служит лучшей противовоздушной обороной.

Зато удачно реализованы транспортные самолеты. Они действуют самостоятельно. Таскают харвестеры до фабрики и обратно на поле. Выносят поврежденную технику из боя, а потом доставляют назад. Это настолько удобно, что я до сих пор считаю — лучше нет ни в одной игре.

Еще можно долго вспоминать плюсы и минусы. Но минусы не умаляют достоинств игры. Во-первых, тогда просто не было конкурентов. Во-вторых, свежо, оригинально и незабываемо. Да, Dune 2 совершила настоящую революцию. И время это подтвердило.

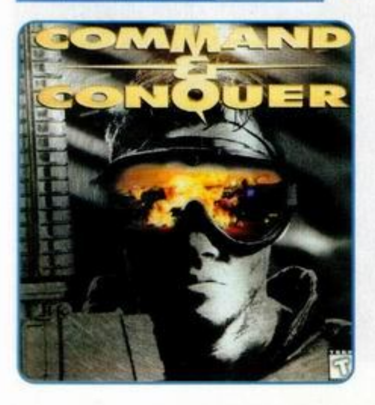
Command & Conquer

Четыре танка-невидимки незаметно подкрались к конструкторскому двору. Это начало конца...

Если Dune 2 можно назвать пробным выстрелом, тогда Command & Conquer — массированная бомбардировка, танковая атака и удар атомным зарядом. Разработчики вывели игровой процесс на новый уровень, добавив в игру множество интересных находок. Была потрачена куча денег, времени и усилий.

В качестве графического движка использовали сильно доработанный «моторчик» Dune 2. Картинка выглядела великолепна. Сочные модели, красочные эффекты, отличная анимация. Вы будете смеяться: разрешение игры всего лишь 640x400. Интерфейс полностью изменили. Теперь для строительства зданий и производства бойцов используется единая боковая панель.

ДАТА ВЫХОДА	1995/1996
НАГРАДА ЖУРНАЛА	



Действие игры происходит на Земле настоящего времени. В один прекрасный день на планету рухнул метеорит, и вскоре начал прорастать неизвестный минерал. Его назвали тибериумом. В честь реки, рядом с которой упал метеорит. Сначала его посчитали панацеей от всех бед. Чистая энергия, которая может вывести человечество на новый уровень развития. Но оказалось, что подарок небес вызывает необратимые мутации и уничтожает все живое.

Прогрессивное человечество в лице GDI начало массовую эвакуацию из мест заражения, одновременно пытаясь найти способы борьбы с минералом. Таинственная организация NOD, наоборот, считает, что тибериум поможет создать новую расу. Вот на этом месте и начинаем...

Сюжет — сильная сторона всей серии Command & Conquer. Например, прекрасно обыгранная псевдонаучная основа. И конечно, великолепные ролики. Они отлично сочетают живых актеров и отменную компьютерную анимацию (для своего времени, конечно). Снято на уровне дорогого телесериала. А знаменитого лидера NOD — Кейна — можно смело признать самым обаятельным игровым злодеем (хотя некоторые и предпочитают Артаса).

***

Вообще AI умом не блещет. Никаких тактических хитростей. Лобовая атака, и только. Максимум, на что он был способен, — гонять харвестеры. Алгоритм нахождения пути тоже оставляет желать лучшего. Бойцы постоянно теряются, отряды рассыпаются — а некоторые особо одаренные вообще пытаются проехать через вражескую базу.

Впрочем, это можно использовать с пользой. Правильно поставленный забор приводит к тому, что отряды противника отправляются в долгий обход... под залпы защитных орудий. Особенно это помогает GDI, которые уступают NOD в обороне.

Уровни радуют своей проработанностью. Зачастую, чтобы пройти миссию, приходится поломать голову. Правда, карты маленькие. 4-6 игровых экрана — не больше. Интересная особенность. Играя за GDI — приходится освобождать Европу. За NOD — покорять... вовсе не Европу, но Африку. Между миссиями зачастую дают выбрать, какую территорию атаковать.

Кстати, именно в Command & Conquer появились миссии, где приходится действовать небольшими отрядами. Базы нет, поэтому на

GDI

GDI имеет явное преимущество в военной мощи. Средние танки, самолеты и, конечно, знаменитый «мамонт»... Здоровенный танк с двумя пушками и ракетницей, который может в одиночку справиться с небольшим отрядом противников.

Набрать танков побольше и проехать по базе противника. Или сначала уничтожить противовоздушную оборону — а потом массовый налет авиации. Вот их стиль.

Правда, есть неприятный момент. GDI могут вызывать два бомбардировщика, которые скидывают смертельный груз в указанную точку. Если играете за NOD, самолеты прилетают регулярно, причиняя массу неудобств. Даже противовоздушная оборона не особо помогает. А вот если вы играете за GDI, наоборот, бомбардировщики можно вызвать, лишь уничтожив *всю* противовоздушную оборону. Когда это случается, авиация обычно уже не нужна. Потому что от базы врага к этому моменту мало что остается.

NOD

Братство NOD, напротив, старается действовать по-тихому. Внезапные атаки, диверсии... Но это лишь в теории. На самом деле получается, что громить GDI приходится таким же способом, то есть ордой танков.

В этом вселенская несправедливость и жуткий дисбаланс. Первую половину миссий играть сложно. Легкие танки не могут нормально противостоять бронетехнике GDI. Мотоциклы и джипы быстро ездят — и также быстро умирают. Мучить харвестеры они годятся. Но в серьезной битве они погибнут в первую минуту. Отчасти выручает мобильная артиллерия.

С пехотой не лучше. Ракетчики отлично работают против техники. Огнеметчики — сжигают живую силу. Но у GDI есть гренадеры, которые одинаково успешно уничтожают всех. Из защитных сооружений лишь орудийные башни. Опять-таки против пехоты они ничего не могут поделать.

Вторую половину — наоборот, слишком просто. Огнеметный танк успешно уничтожает технику, пехоту и здания. Нужно только подобраться поближе. Танк-невидимка позволяет исподтишка ударить и быстро сбежать.

Обычно это работает так. Разведка находит конструкторский двор. Невидимки аккуратно объезжают пулеметные вышки (чтобы не раскрыть свое присутствие), выпускают с десяток ракет и дружно отступают. Противник отправляется в погоню и погибает на подступах к базе. Ремонт уцелевшей техники и новый удар. Когда становится доступен Obelisk, жизнь начинает напоминать рай. Две-три лазерных башни гарантируют, что любая наземная атака захлебнется. Главное, за электричеством следить.

С Obelisk связан забавный баг, который позволяет уничтожить базу противника без особых усилий. Хитрость такова. До базы противника протаскивается забор. Потом строится лазерная башня и ставится в нужном месте. Если все было сделано правильно, половина базы сносится прежде, чем противник успевает разрушить Obelisk.

подкрепление можно не рассчитывать. Приходится беречь каждого бойца.

Сверхоружие осталось. Но получилось както странно. У GDI — бомбардировщики и ионная пушка, которая регулярно сжигает здания. У NOD — атомная ракета. Одна. Стрельнули разок и можете забыть. Правда, при взрыве уничтожаются все здания, которые попали под удар. Точным зарядом можно спалить половину базы.

Спустя полгода вышло дополнение **The Covert Operations**. Набор бессюжетных миссий, не связанных между собой. Сейчас это называется Mission Pack. Практически ничего нового — но поклонникам было достаточно.

Как уже говорилось, Dune 2 совершила революцию. Command & Conquer — подхватил знамя, довел до ума концепцию, вывел жанр на новый уровень. Вообще, 1995 год стал переломным. Именно тогда вышел WarCraft 2.

После этого жанр RTS начал стремительно набирать популярность. Безумное количество клонов захлестнуло рынок. Каждый пытался сделать свой Command & Conquer/ Warcraft 2. Что характерно — не получалось. Поэтому игроки ждали продолжения знаменитой серии. И оно скоро последовало. Правда, немного необычное.

Command & Conquer: Red Alert

ДАТА ВЫХОДА	1996 1997
НАГРАДА ЖУРНАЛА	

Если верить слухам, сначала Westwood хотела сделать стратегию по Второй мировой войне. Но издатель воспротивился. Известную марку Command & Conquer нужно было использовать по полной программе. Поэтому решили, что оптимальным вариантом будет альтернативная история. Что случилось бы, если Гитлер не пришел к власти? Если бы не было страшной войны? Как что? Разве непонятно — Советы завоюют мир. Точнее, попытаются.

Кстати, Red Alert означает не только «Красную опасность» (коммунистическая угроза), но и наивысшую степень тревоги. Небольшая игра слов.

Сюжет на первый взгляд выглядит серьезным, но на самом деле игра откровенно пародийна. Опереточный злодей Сталин, спецназовец Таня с гигантским бюстом и многое другое...

Остались видеоролики, уже ставшие визитной карточкой Command & Conquer. Выполненные в том же ключе, что и раньше, — живые актеры и компьютерная анимация. Их, правда, стало поменьше.

И все же — почему в названии игры аббревиатура C&C? Казалось бы, тибериумные страсти тут вовсе ни при чем. Но пройдя до конца кампанию за Советы, счастливые игроки опять-таки лицезрели вечно молодого Кейна.

Чем же отличался Red Alert от оригинального Command & Conquer? Ведь игры вышли с разницей в год. Графически — практически ничем. Да, модели симпатичней. Текстуры лучше. Спецэффекты покрасивее. Но в принципе, то же самое. Более того, некоторые модели и значки на панели строительства вообще не изменились.

Появились корабли — это раз. Советы обзавелись подводными лодками. Как-то не тянет это на сбалансированный флот... Союзники, наоборот, прибрели 3 вида кораблей, включая мощный крейсер. В Command & Conquer кораблей нет. Если не считать неуправляемый ракетный катер, который плавает в одной или двух миссиях.

Серьезно переделанный игровой процесс — это два. Нет, в целом, Red Alert — наследник Command & Conquer. Но тактических возможностей стало намного больше.

Например, усилилась роль авиации. Теперь воздушной техникой владеют обе стороны. При этом количественный и качественный перевес на стороне Советов.

Появились шпионы с ворами. Первые крадут ценную информацию. Например, прокравшись в радарную станцию Советов, они открывают положение подводных лодок (которые в мирном плавании не видны). И выманить их оттуда можно, лишь продав здание. Но лучше поставить собак по окраинам, чтобы не пропустили вражеского лазутчика. Вор утаскивает половину денег в хранилище.

Можно минировать территорию. Правильно заложенные заряды помогут сорвать спланированную атаку противника. Советы могут нанести отвлекающий удар, а потом вынести половину базы точными залпами из V2.

Есть, конечно, промахи. Например, буйным цветом расцвел Tank Rush — примитивная сетевая тактика (побыстрее клепаем танков и отправляемся громить базу). Но это проблема мультиплеера. В одиночной кампании приходится использовать все доступные средства.

Идея со сверхоружием доработана. Ядерные бомбы по-прежнему бережно хранятся в бункерах Советов, но добавлено много интересного. Например, союзники могут узнать положение всех подводных лодок. Если планируется водная операция, подобная информация позволит уничтожить противника без серьезных потерь. Или — хроносфера. Она перемешает бойца в любую точку карты на три минуты. Внезапный десант может натворить немало бед.

Советы предпочитают использовать бомбардировщики, скидывать десант и запускать атомные ракеты. Особый шик — набросить на «мамонт» «Железный занавес» (оцените игру слов), который дает неуязвимость на 45 секунд, нагло въехать на базу и разобрать ключевые здания. Особенно хорошо действует во время отвлекающей атаки.

Если подвести итог, в игре две совершенно разные стороны. Союзники предпочитают действовать флотом, имеют мощную оборону (комбинация бункеры/пушки — практически не пробиваемая и даже от электричества не зависит) и обожают ударить исподтишка. Шпионы, воры, хроносфера, генераторы помех. Последние бывают мобильными и стационарными. С их помощью можно надежно укрыть базу и подготовиться к нападению.

Советы, наоборот, делают ставку на грубую силу. У них даже нет средних и легких танков. Только тяжелые и сверхтяжелые. Авиация безраздельно царит в воздухе. Со сверхоружием такая же история: бомбим до потери пульса или накидываем «Железный занавес» и нагло прем напролом. Лишь на море приходится осторожничать.

Вы возразите: «В Command & Conquer стороны тоже не походили друг на друга!» Все верно. Но в Red Alert противники стали еще более полярными. А еще есть муравьи. Своеобразная шутка разработчиков. Гигантские твари. Они кушают танки и плюются кислотой. Вот только хоть убейте не могу вспомнить, где они обитают — в дополнении или оригинальной игре?

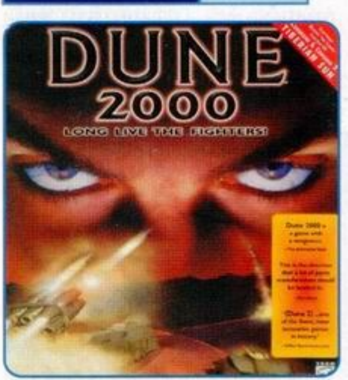
Серьезных ошибок в игровой механике не наблюдается. Все отполировано до блеска. Если не считать клинической болезни «поиск последнего чужого». Чтобы пройти уровень, нередко приходится уничтожить всех противников. Поэтому после разрушения базы нужно долго и нудно обыскивать каждый уголок.

Следуя славной традиции, в самые короткие сроки было сделано два дополнения (**Counterstrike** и **Aftermath**). И, следуя уже дурной традиции, они были выполнены в виде Mission Pack: не связанные между собой миссии. Правда, уровни получились отличными.

Tank rush — примитивная, но действенная тактика.

Dune 2000: Long Live the Fighters!

ДАТА ВЫХОДА	1998
НАГРАДА ЖУРНАЛА	



Новую «Дюну» ждали. Все понимали, что Westwood Studios рано или поздно выпустит продолжение. И это случилось спустя шесть лет. Игра оставляет двойственное ощущение.

С одной стороны — ностальгические воспоминания. Черви, Великие Дома, спайс, акустические танки...

С другой стороны — долгие шесть лет. Жанр RTS возмужал, окреп и серьезно изменился. А что предлагала Westwood Studios? Старую Dune 2 с сильным привкусом Command & Conquer. Нововведений с гулькин нос. К ним, пожалуй, можно отнести улучшенную графику и интерфейс.

Немного поправили игровой баланс. Это нужно было сделать в обязательном порядке. Dune 2 кишела такими «дырами»... Но стал ли он лучше? Спорный вопрос. Например, «Опустошителям» (Devastator) сильно урезали боевые характеристики. Ядерная ракета наносит куда меньший урон, а летает так же криво. Впрочем, это опять-таки правится комбинацией Save/Load. Но хорошо ли делать ключевое оружие в игре по принципу «на кого бог пошлет»?

Да, поклонников порадовали. Но в Dune 2000: Long Live the Fighters! нет ни одной свежей идеи. Лишь концентрат воспоминаний шестилетней давности. Вскоре игра затерялась в толпе клонов Command & Conquer. Повторить успех прародительницы ей было не суждено.

Штурм базы по-прежнему напоминал безумную потасовку.

Command & Conquer: Tiberian Sun

ДАТА ВЫХОДА	1999 2000
НАГРАДА ЖУРНАЛА	

Как бы ни был хорош Red Alert, поклонники игры ждали *прямого* продолжения. Намеки на вторую часть можно увидеть после финальных титров первой. Поклонники, открыв рот, слушали обещания разработчиков. Впитывали каждую крупицу информации. Надеялись на революцию, на полное 3D, воксельный движок (интересная технология, которая благодаря распространению 3D-ускорителей не получила развития)... В общем, накручивали сами себя, видя не реальную игру, а абстрактную мечту.

Поэтому когда вышла игра, реакция была неоднозначная. Да, революция не совершилась. Да, трехмерность оказалась не очень трехмерной. Да, поле боя нельзя изменять (обещали, что можно будет полностью перепахать карту). Да, графика не поражает воображение. Ну и что? От этого Tiberian Sun хуже не становится.

Ситуация чем-то напоминала нынешнюю с F.E.A.R. Многие игроки опять-таки накрутили в мечтах нечто невообразимое, а когда увидели реальность — огорчились и утопили в море презрения. Но, слава богу, как в первом, так и во втором случае время показало кто и чего достоин.

Изменилась стилистика игры. Тибериум все больше поглощает планету. Земля меняется на глазах. Мрачные тона, постапокалиптическая картина, разрушенные здания, покинутые поселения. Жутковатое зрелище.

Сюжет же развивает события первого Command & Conquer. Братство NOD и GDI по-прежнему имеют разные взгляды на тибериум и его роль в судьбе человечества. Хотя открытой войны пока нет. Но Кейн, которого считали погибшим, оказывается живее всех живых и намерен добиться своей цели. Сюжет все так же подается между миссиями уже ставшими легендарными роликами с живыми актерами. Опять-таки качественно, интересно и с псевдонаучной основой.

Появилась *третья сторона*. Мутанты, брошенные на произвол судьбы и забытые всеми, оказались втянутыми в конфликт. Управлять ими напрямую нельзя. Зато можно прикупить уникальных бойцов, которые всыплют противнику по первое число.

Помните, еще в первом Command & Conquer можно было выбирать территорию для атаки. Правда, это практически ничего не меняло. Ну, карта другая. И что? Теперь появились два типа заданий: обязательные и дополнительные. За выполнение вторых игрок получает приятные плюсы. Например, если в последней миссии за NOD хотите получить ионную пушку — приходится пройти лишнюю карту.

Вообще, карты стали куда сбалансированнее. Любознательному игроку есть чем заняться. Простейший пример. Можно штурмовать пулеметную вышку или спустить на нее поезд. Или найти обходной путь.

Прибавилось всяческих хитростей и трюков. Например, синий тибериум, который не только приносит больше денег, но и взрывоопасен. Нагрузили комбайн по самую крышу и отправили на базу противника. Пускай подстрелят.

Старых знакомых осталось немного. Стрелки, гренадеры, ракетчики, танк-невидимка, истребитель Орка, легкий джип и ракетный мотоцикл. Да пожалуй, все. Мамонт присутствует. Только превратился в четвероногого робота, которого нельзя купить больше, чем один экземпляр.

Кстати, все без исключения бойцы получают опыт и поднимаются в звании. Оно дает дополнительные преимущества (урон, скорострельность и т.п.). Проблема в том, что мало кто доживал до этого. Несомненно, интересная идея — но ее доработали только в Red Alert 2.

Боевой состав GDI в основном состоит из роботов. Легкий пулеметный и тяжелый с большой пушкой. К ним прилагается немного экзотики. Летающие ракетные бронетранспортеры и акустический танк. Только в отличие от собратьев из Dune 2 они калечат своих и медленно ползают. Поэтому от них больше вреда, чем реальной пользы. Ну и конечно, воздушные силы. «Косатка» (Orca) — истребитель, бомбардировщик и летающая пехота.

Конек GDI — лобовая атака и авиация. Еще у них усилилась оборона. Три вида защитных орудий (интересно выглядит строительство: сначала ставится основа, а потом игрок решает, какую башню установить), способные временно накрывать базу энергетическим полем, которое невозможно пробить никаким оружием.

Отряд киборгов — страшное оружие. С их помощью можно вынести базу средних размеров.

Command & Conquer: Red Alert 2

Братству NOD досталась сильная пехота (два вида киборгов — смерть всему), танки и артиллерия, которые могут окапываться, тем самым повышая дальность стрельбы и урон. У них также появилась авиация. «Гарпия» и «Баньши», конечно, неплохи. Но Orca GDI остается вне конкуренции.

Сила NOD в другом. Братство предпочитает действовать внезапно, ударяя в самый неожиданный момент. Танки-невидимки и подземная техника. Если огнеметные танки особой погоды не делают, подземный бронетранспортер может попортить крови.

Отвлекающая атака, противник увязает в бою, внезапно из-под земли вырывается парочка БТР, выскакивают инженеры и за считанные минуты захватывают и продают ключевые здания.

Интересная комбинация? Но именно она стала проклятием в сетевой игре. От подземной техники не спасают заборы, силовое поле... Только электромагнитная пушка может выбросить БТР на поверхность. Еще один вариант: заложить все свободное пространство плитами.

Только это не спасает. Если начать бетонировать базу, сильно теряется темп развития. А это означает поражение. Поэтому все сводится к простой схеме: кто быстрее наклепает инженеров и подземных БТР. Слава богу, огромную дыру в балансе залатали в дополнении.

Мы немного отвлеклись. Помимо концепции внезапных ударов и диверсий, NOD практически до совершенства довел маскировку. Можно установить генератор, который надежно укрывает базу от любопытных глаз. Главная слабость братства — электричество (как, впрочем, и в первой части).

Стоит обрушить парочку электростанций, как замолкают грозные Obelisk, отключаются лазерные заборы, вырубается генератор невидимости. Приходите и берите голыми руками. Сверхоружие... Ну, здесь практически ничего нового. Химическая ракета у NOD (чтобы ее зарядить, нужно собрать особый тибериум) и ионная пушка GDI. Каждая сторона может нанять невероятно сильных солдат, но только в одном экземпляре.

Дополнение **Firestorm** не заставило себя ждать. По старой традиции прошел всего год. Если говорить начистоту: это первое полноценное дополнение от Westwood. Не куцый Mission Pack, а нормальная кампания с новым сюжетом, бойцами и фирменными роликами. Многое доработали, отладили баланс, добавили интересных идей. Но это было лишь дополнение. Сделанное на отлично, но никак не могущее затмить оригинал.

Хоть вторая часть и не совершила новой революции, это отменная игра. Достойное продолжение легендарной игры.

ДАТА ВЫХОДА	2000 2001
НАГРАДА ЖУРНАЛА	

Следуя старой традиции, после выхода Tiberian Sun должен был последовать Red Alert 2. И, что интересно, опять-таки с интервалом в один год. Что же изменилось? Революции не произошло. Зато концепция первой части получила дальнейшее развитие, а игровой процесс отполировали до блеска.

Сюжет потерял всякий намек на серьезность. «Клюква» сыпалась большими горстями. Президент Романофф в одеяниях клерка, телепат Юрий — клон В.И. Ленина, президент США с секретаршей, которая напоминает небезызвестную Монику. Но одними роликами дело не ограничилось. Казармы пехоты со статуей вождя, указывающей рукой в светлое будущее, купола храмов на половине строений, летающие дирижабли «Киров»...

Игровой процесс также подвергся серьезной доработке. У обеих сторон практически не осталось старых бойцов. Их заменили новые — один интересней другого. Например, союзники так увлеклись экспериментами со временем, что умудрились создать хронолегионеров. Этот боец может переместиться в любую точку карты и отправить противника (или здание) в далекое прошлое.

Или I.F.V. Чахлый бронетранспортер. Но стоит в него засесть определенному пехотинцу, как машина модифицируется и получает новые способности. Особый шик — Mirage Tank. Умеет притворяться кустиком, чтобы внезапно ударить по противнику. И гвоздь нынешней программы — Prism Tank. Толпа таких танков может усиливать друг друга и наносить больший урон.

Старые бойцы заиграли новыми красками. Спецназовец Таня совсем озверела. Она научилась плавать, подрывать корабли и перемалывать отряды пехоты за один присест. Пехота в отместку выучилась окапываться в зданиях. Правильно устроенная таким образом засада может с легкостью уничтожить с десяток танков.

Советы также не остались обделенными. Сумасшедшие Иваны, которые минируют все, что попадается под руку (заминировать собаку, посадить в автобус и отправить на базу противника). Tesla-бойцы, которые не только поджаривают противника, но и подзаряжают Tesla Coil, тем самым усиливая ее мощь. Механические дроны, разбирающие технику изнутри, летающие дирижабли с бомбовой начинкой. Клоны Юриев, которые берут под контроль вражеских бойцов.

Но осталось много старого. Средние и легкие танки опять отсутствовали как класс. Только тяжелые и сверхтяжелые. Ракетные установки V3.

Интересные метаморфозы произошли с харвестерами. Советский вооружился тяжелым пулеметом. И теперь уже не пехота гоняет беззащитного сборщика, а наоборот. Харвестер союзников освоил технологию перемещения во времени и моментально исчезает, стоит запахнуть жареным. Воздушные силы обеих сторон наконец-то сбалансированы. Мощные и медленные дирижабли «Киров» против быстрых, но слабых броней истребителей.

Морские бои, отличительную черту Red Alert, также серьезно переработали. У Советов остались подводные лодки, но в компанию прибыли спруты-убийцы (бред еще тот, если хорошенько вдуматься), корабли противоздушной обороны и мощные крейсера с дальнобойными ракетами. Союзники приручили дельфинов, обзавелись авианосцами и кораблями прикрытия.

Систему наград, которую опробовали в Tiberian Sun, наконец-то довели до ума. Получить новые ранги стало намного проще. Парочка горячих боев — и уже ветеран. Звание дает не только улучшение характеристик, но и уникальные способности. Теперь опытные бойцы ценятся, они перестали быть пушечным мясом.

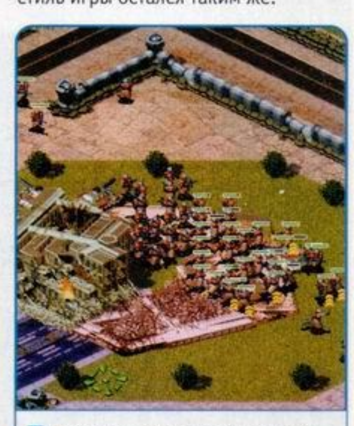
Завязки миссий стали еще интересней. Захватите Эйфелеву башню, чтобы использовать ее как огромную катушку Теслы. Уничтожьте атомные ракеты на Кубе. Сотрите с лица земли Пентагон. Впрочем, судьба сыграла с разработчиками злую шутку. На третьем уровне за Советы нужно уничтожить два небоскреба-близнеца, чтобы выполнить дополнительное задание. После 11 сентября издатель срочно отозвал все коробки из магазинов и выпустил новый тираж. Уже без соответствующего уровня.

Сверхоружие... куда уж без него. Ну, здесь многое осталось прежним. Советы балуются атомным оружием. «Железный занавес» накрывает сразу нескольких бойцов. Союзники умеют вызывать шторм, который не только уничтожает здания, но и отключает электричество, и перебрасывать сразу несколько отрядов при помощи хроносферы.

Союзники, как и в первой части, тяготеют к диверсиям и внезапным ударам. Советы полагаются на грубую силу. Баланс отлажен практически идеально. Сетевой режим в Red Alert 2 получился удачным. Исчез Tank Rush. Попытка наклепать побольше танков заканчивается печально при встрече с дронами. Атака инженерами, так доставшая в Tiberian Sun, наконец-то осталась в прошлом. Наконец, в игре девять стран с уникальными бойцами...

Сетевые баталии стали любимым развлечением игроков. Бои, невероятные по накалу страстей. Безумные гонки при постройке сверхоружия (кто помнит, тот поймет). Конечно, до популярности StarCraft — как до небес. Но свою долю славы Red Alert 2 получил.

Спустя год вышло дополнение **Yuri's Revenge**. Оно было уровня Command & Conquer: Tiberian Sun — Firestorm. Появились новые бойцы и третья сторона. Юрий оказался живее всех живых и по-прежнему бредит мыслью о мировом господстве. При этом баланс не пострадал, а стиль игры остался таким же.



В какой еще стратегии можно было так запросто сровнять с землей один из столпов «Всемирной Демократии» — Пентагон?

Верно сказано: век живи — век учись. Казалось бы, о Command & Conquer известно все. Какие игры выходили. Какой след оставили в истории. Нет белых пятен. Однако оказалось, что это не так. Подготавливая статью, я случайно узнал, что существует еще одна игра. Ее название вы можете прочитать, если посмотрите на заголовок. Думаю, многим читателям оно тоже будет в новинку.

Command & Conquer: Sole Survivor Online

Что же это за монстр? Оказывается, сетевая аркада по мотивам первого Command & Conquer. Выбираете одного бойца из 23 возможных — и в бой. Последний оставшийся в живых становится победителем. Плюс еще несколько стандартных режимов. Игровой процесс представляет... в общем, представьте, что играете в Command & Conquer — но одним бойцом. Вот-вот, оно самое. Помимо уничтожения противников приходится собирать ящики с различными призами.

А теперь вопрос. Если представлены вся техника и пехота из оригинальной игры да еще парочка уникальных, кого вы выберете: стрелка или «мамонт-танк», джип или «мамонт-танк», БТР или «мамонт-танк»? Первую часть фразы можно менять. Все равно правильный ответ: «мамонт-танк». Игрового баланса как такового нет.

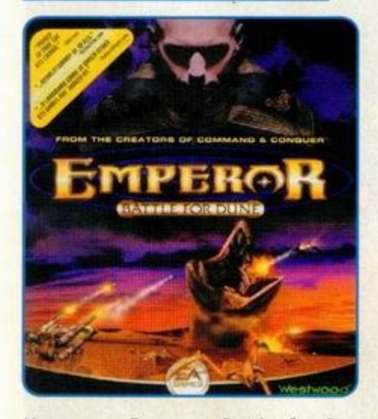
Звук? Копия из Command & Conquer. Графика? Копия из Command & Conquer. Увлекательность? Практически нулевая. Если честно, мне до конца непонятно, что вообще пыталась сотворить Westwood. Почему этот проект появился на свет? Объективных причин — нет. Это даже нельзя назвать пробным камнем. Если не знать, что игра официально выпускалась, можно принять ее за любительскую модификацию.

ДАТА ВЫХОДА 1997
НАГРАДА ЖУРНАЛА

Этому проекту не суждено было оставить следа в истории...

Emperor: Battle for Dune

ДАТА ВЫХОДА 2001
НАГРАДА ЖУРНАЛА



Наверное, Emperor: Battle for Dune — самый дорогой и амбициозный проект Westwood. Перед командой стояла непростая задача: возродить старую марку, которую уже единожды возродить не сумели. Забежим вперед и напомним, что, к сожалению, это последняя игра студии в жанре RTS.

Размах поистине впечатляет. Красивый, полностью трехмерный движок. Самые дорогие видеоролики в истории сериала. А что с игровым процессом? К счастью, разработчики решили не повторять ошибок, допущенных в Dune 2000. Три Дома действительно отличаются друг от друга. Не только дизайном, но и внутренней начинкой.

Атрейдесы получили роботов, снайперов и легкую авиацию. В войсках Харконненов вообще такого понамешано! Классические танки, ракетницы, тяжелая авиация и огнеметные танки... отлично уживаются с катапультами, движущимися лезвиями. Ордосы делают ставку на стремительную атаку и быстрое отступление. Лазерные танки на воздушной подушке, потрясающая артиллерия «Кобра» и разные средства для диверсий.

Самые мощные бойцы остались теми же, что в оригинальной игре: Deviator — у Ордосов, Devastator — у Харконенненов, Sonic Tank — у Атрейдесов. Конечно, их характеристики и внешний вид полностью поменяли. Но — ностальгия, понимаете?

Появились четыре независимых стороны, две из которых можно переманить на свою сторону. Свободолюбивые фримены, кровожадные сардаукары, технологичные иксианцы и мутировавшие тлейлаксу. Стороны неплохо сбалансированы (хотя сардаукары и тлейлаксу посильнее), к тому же если вы, например, выбираете фрименов — тогда можно забыть про сардаукаров. С иксианцами и тлейлаксу такая же история.

Игровой процесс, в отличие от Dune 2000, больше не напоминает Command & Conquer. Он менее динамичный, более глубокий и, как мне кажется, чем-то походит на Dune 2. В хорошем смысле. К сожалению, идею с червем загубили на корню. Из короля пустыни он превратился в мальчика для битья. Стоит ему показаться на поверхности, как бойцы засаживают парочку выстрелов, и он уползает обратно.

Баланс, видеоролики, графика, игровой процесс — сделаны отлично. И игра получила бы свою «Корону», если бы не две грубые ошибки. Однообразные миссии. Карты превосходные в плане дизайна, но практически всегда задание сводилось к следующему: уничтожить базу противника. И это еще полбеды.

Кому-то в голову пришла идея сделать динамическую кампанию. Выглядит это так. Глобальная карта. Вы можете выбрать любую территорию для атаки, с которой граничит Дом. Причем чем больше землей граничит с объектом нападения, тем больше прибывает подкреплений.

Что плохого? В-первых, территорий очень много. Завоевывать все не имеет смысла. Зачем? Если чтобы продвинуться по сюжету, необходимо захватить цитадель одного из Домов... И будь хотя бы разнообразные миссии! Так нет. Стандарт! Уничтожить базу противника.

Но это еще не все. Кампания ведь динамическая. Значит, противники тоже ходят. Поэтому, захватив территорию, приходится отбиваться от атаки одного из Домов. И опять-таки уничтожить базу противника! Разница в том, что основные здания уже были отстроены.

В результате о стратегических планах не может быть и речи! Игроку уже наплевать на завоевание всей планеты. Он целеустремленно рвется к цитадели противника, чтобы выйти на финишную прямую. Хотя справедливости ради нужно отметить, что по мере продвижения вглубь сопротивление противника серьезно возрастает.

Удалось ли возродить старую марку? К сожалению, только наполовину. Поклонники в основном довольны. Остальные — не очень. Игра провалилась по продажам и практически добила Westwood. А последней пулей стал Command & Conquer: Renegade, о котором мы сейчас и поговорим.

В Emperor: Battle for Dune было много интересных идей. К сожалению, промахи разработчиков существенно портили впечатление от игры.

2002 год запомнился как расцвет жанра боевиков. Популярность RTS немного снизилась. Разработчики начали понимать, что, выпустив очередной клон Command & Conquer, особой славы не сыщешь. И принялись поклоняться новому идолу, которым стал боевик.

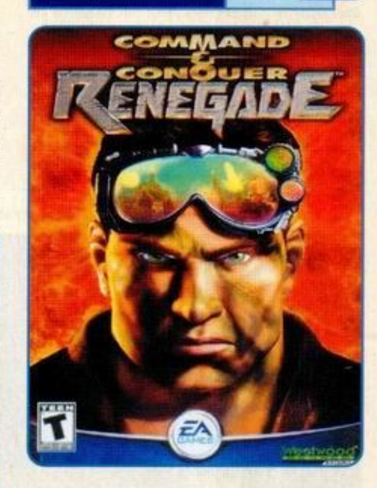
Поэтому появление Renegade было предопределено свыше. Игровая общественность сначала была в некотором шоке. Command & Conquer — боевик? Разработчики рехнулись?! Но потом, наслушавшись сладких пресс-релизов, поняли, что предложение достаточно заманчивое: посмотреть на происходящее изнутри, глазами обычного C&C-бойца.

А что оказалось на самом деле? Виртуальный тир! Дизайн карт никуда не годится. Противники десятками высыпаются из совершено невозможных мест, наталкиваются на заградительный огонь и отправляются в иной мир. Действо напоминает бледную тень Serious Sam.

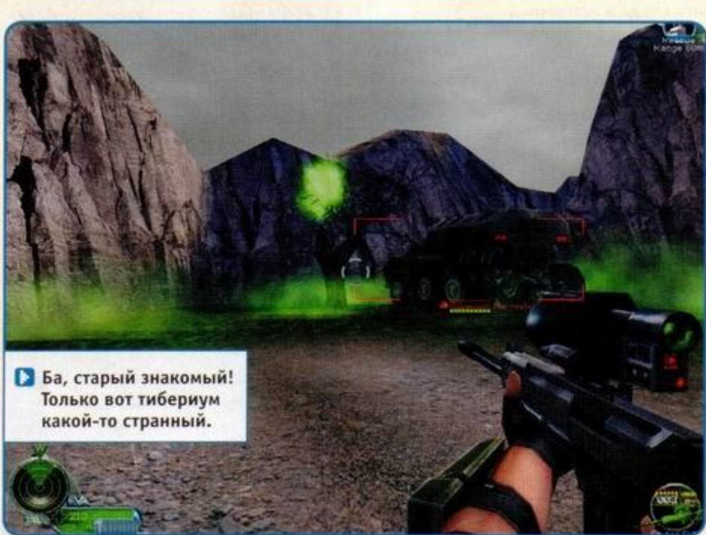
Найдите красный/желтый ключ, убейте пару сотен противников, взорвите станцию, прикончите офицера. Однообразно и скучно. Отчасти игровой процесс украшает возможность покататься на бронетехнике. Графика в игре оставляет желать лучшего. Квадратные модели, убогие пейзажи, кислотные цвета. Ролики остались. Но стали другими. Профессиональные актеры, дорогие декорации сменились убогими сценками на движке игры.

Command & Conquer: Renegade

ДАТА ВЫХОДА	2002
НАГРАДА ЖУРНАЛА	



Игру вытягивало лишь раскрученное имя. Наблюдать за старыми знакомыми от первого лица, оказывается, весьма занимательно. Вот грозный Obelisk шарахнул по танку, харвестер выполз на поле с тибериумом, ионная пушка выстрелила. Даже индикатор жизни у противников выполнен в традиционном стиле. Полоска с зелеными квадратиками.

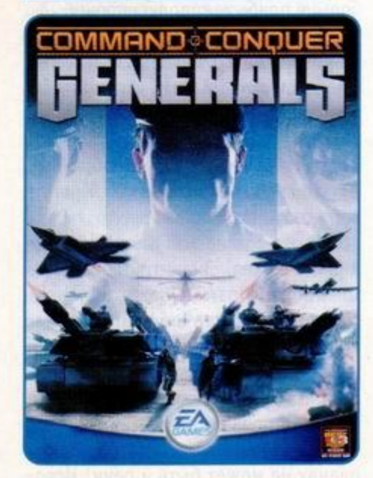


Ба, старый знакомый! Только вот тибериум какой-то странный.

Но, право, этого мало. Ностальгия — дело хорошее, но на ней одной далеко не уедешь. Сетевой режим мог лишь ненадолго оттянуть неизбежный процесс деинсталляции игры. Скоро это осознали разработчики, и вторая часть Renegade так и не родилась. И слава богу.

Command & Conquer: Generals

ДАТА ВЫХОДА	2003
НАГРАДА ЖУРНАЛА	



Собственно говоря, «Генералы» очень отдаленно сродни Command & Conquer. Все сходство — в названии. Прощай, тибериум, NOD и GDI. Да здравствует мировая война с терроризмом. Сюжет можно описать одним предложением: решили как-то американцы с китайцами разобраться с террористами и устроили побоище...

Графика — на 2003 год — достойна высшей похвалы. Четкие текстуры, симпатичные модели, красивые спецэффекты. Каждая стычка напоминала дорогую постановку из фильма про войну. Правда, системные требования кусались. Не каждый игрок мог в полной мере насладиться картинкой.

Старый интерфейс выкинули на свалку. Исчезла боковая панель строительства. Туда же отправился конструкторский двор. Теперь сооружением зданий занимались экскаваторы. Вообще, интерфейс стал похож на Warcraft. Хотите построить отряд солдат? Выберите казарму и щелкните мышкой.

Сомнительное нововведение. Боковая панель куда удобней. Можно одновременно отстраивать базу, клепать бойцов и отражать атаки противника. Теперь игрока заставляют погрузиться в пучину микроменеджмента. Зачем было ломать то, что отлично работало?

Место NOD и GDI заняли американцы, китайцы и террористы. Исчезли поля с ресурсами. Теперь деньги добываются... со складов. Американцы таскают вертолетами, китайцы — грузовиками, террористы — на горбу рабов.

Стороны разительно отличаются друг от друга.

Американцы — самые технологичные. Танки, самолеты, вертолеты — все последней модели. Не размениваются по мелочам и чуть что — сразу бросаются в драку. Для острастки могут зарядить из ионной пушки. Но за огневую мощь приходится платить. У янки самая дорогая техника. Поэтому не получится создать огромную армию. А оборона уязвима из-за всеобщей электрификации. Рухнула парочка электростанций? Пушки угрюмо молчат. Добро пожаловать на базу.

Generals — самая красивая игра в серии.

Китайская диаспора хорошо плодится и упирает на наземную технику. Хотя авиация тоже даст прикурить. К тому же у них лучшая оборона и атомные ракеты. Ядерные взрывы в песочнице — милое дело.

Террористы наплевали на электроэнергию. Она им не нужна. Вообще. Они специализируются на диверсионных атаках. Подземные туннели, смертники с взрывчаткой. Еле передвигающиеся рыдваны, которые воруют оружие с уничтоженной техники. Орда мирных жителей с автоматами и «коктейлями Молотова», которые запросто сметут всех оказавшихся на пути.

Серьезно поработали над системой улучшений. Настреляв определенное количество противников, игрок получает очки развития, которые можно вложить в технику или здания. А еще появились генералы, которые дают определенное преимущество какому-либо роду войск.

Спустя полгода на свет вылезло дополнение с традиционно неоригинальным названием **Zero Hour**. Несколько новых бойцов, сложные уровни. Дополнительные улучшения, генералы для трех сторон. Да еще добавили мини-кампанию. Генерал на генерала. В общем, все, что требуется от дополнения, но без особой «искры».

Игра хороша. Красивая графика, достаточно выверенный баланс, интересные уровни. Богатый на возможности сетевой режим. Только это уже не Command & Conquer. Ей не суждено было добиться той популярности. «Генералы» никак не дотягивают до «Короны».

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

ДАТА ВЫХОДА	2007
РЕЙТИНГ НАДЕЖД	

Новый проект по знаменитой вселенной был анонсирован в апреле. Об игре известно немного. Вот скупая информация, которой поделились разработчики.

В качестве движка будет использоваться доработанный SAGE, который засветился в Command & Conquer: Generals и обеих частях The Battle for Middle-Earth. Моторчик, конечно, устаревший — но картинки выглядят убедительно.

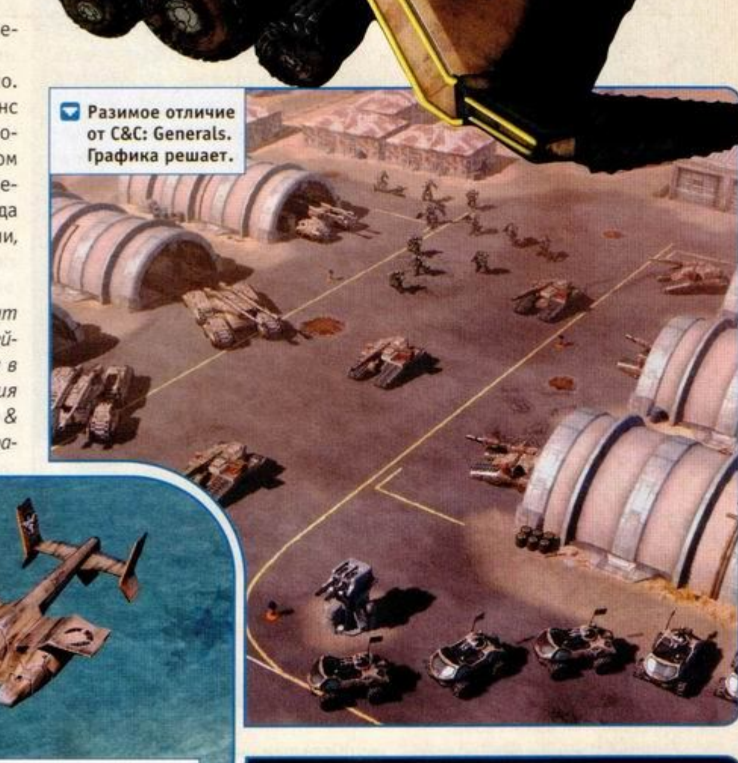
Действие игры происходит в 2047 году, вскоре после окончания Command & Conquer: Tiberian Sun. Экологическая ситуация продолжает ухудшаться. Тибериум постепенно охватывает Землю. GDI по-прежнему пытается спасти планету. NOD, наоборот, — помешать спасению, считая, что инопланетный материал поможет создать новую расу.

Вернутся знаменитые видеоролики. Возможно, мы опять увидим обаятельного злодея Кейна (его дважды убивали — и он ушел в виртуальную реальность). Хотя точно пока неизвестно. Во-первых, актер Джо Кукан пока не дал согласия. Во-вторых, многое может измениться. До выхода игры еще целый год, и то если сроки не перенесут.

В конфликте участвует третья сторона. За нее можно сыграть, пройдя кампании за NOD и GDI. Наверное, это будут мутанты. Некоторые считают, что не обошлось без инопланетян. Обещают сильный сетевой режим.

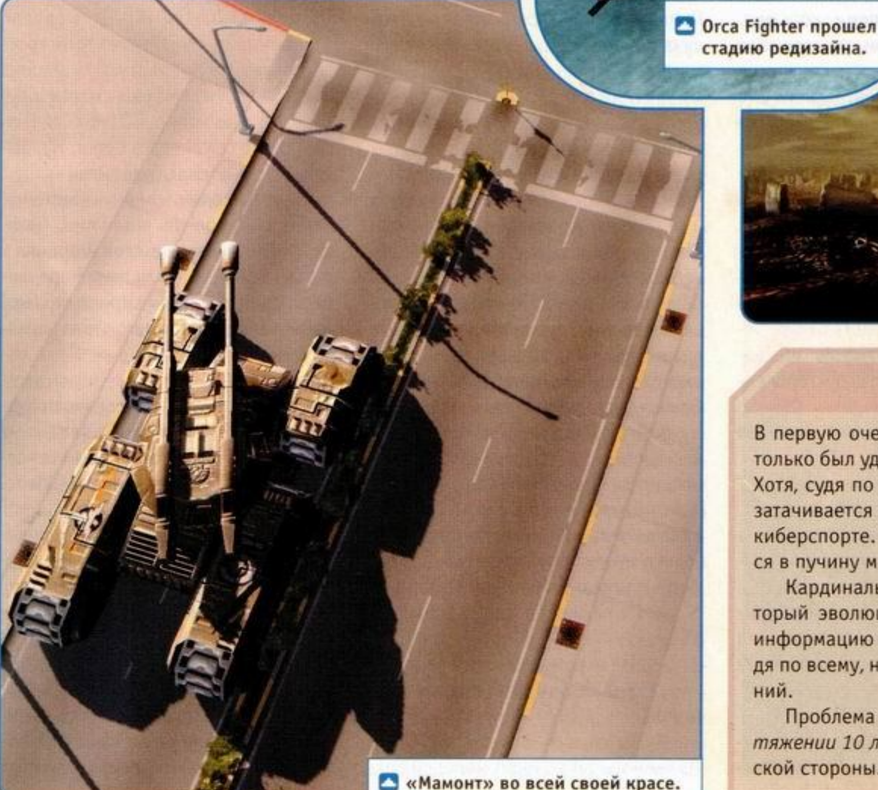
В общем, это все, что известно. Разработчики обещали сделать анонс на E3 2006 и показать игровой процесс, но показали они не слишком много. Мы будем внимательно следить за развитием событий. И когда накопится достаточно информации, сделаем полноценную статью.

Каким бы ни получился Tiberium Wars, что бы ни ждало в дальнейшем... Но игровая серия уже вошла в историю. В 1992 году студия Westwood создала жанр. Command & Conquer продолжила революцию, порадовав оригинальным игровым процессом и новаторским подходом. Остальные проекты закрепили успех. Но мы будем верить, что у EA все получится. **ЛКИ**



Разимое отличие от C&C: Generals. Графика решает.

Orca Fighter прошел стадию редизайна.



«Мамонт» во всей своей красе.

Если бы директором был я

В первую очередь, вернул бы старый интерфейс строительства. Он не только был удобен, но и выгодно отличал игровую серию от прочих RTS. Хотя, судя по косвенным данным, Command & Conquer 3: Tiberium Wars затачивается таким образом, чтобы стать официальной дисциплиной в киберспорте. Поэтому вполне вероятно, что опять придется погрузиться в пучину микроменеджмента.

Кардинально поменял бы игровой процесс. По примеру HoMM 4, который эволюционировал не количественно, а качественно. Выловить информацию из сладких трелей PR-релизов невероятно сложно, но судя по всему, нас ждет старый добрый C&C с небольшой толикой изменений.

Проблема в том, что в «старый добрый C&C», мы уже играем *на протяжении 10 лет*. Конечно, это рискованный шаг, особенно с коммерческой стороны. Но, право, сколько можно топтаться на одном месте?

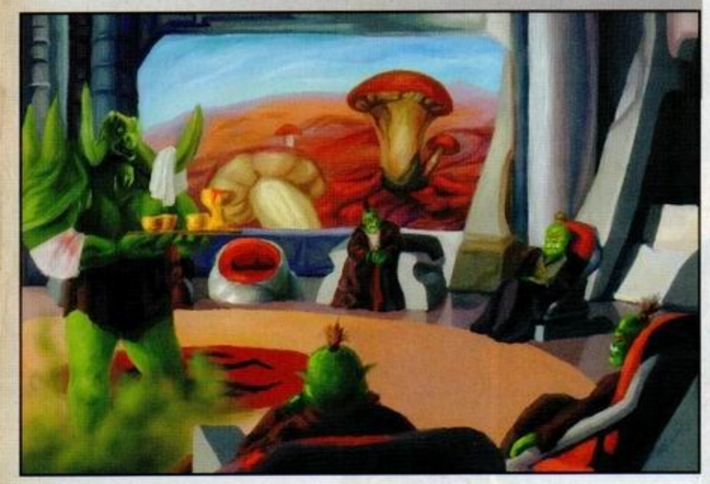
Азерот — Легенды и сказания

Тимур Хорев

Часть седьмая

(Начало — в предыдущих номерах «Лучших компьютерных игр»)

Подготовка к вторжению Пылающего Легиона в Азерот идет полным ходом. Согласно плану, утвержденному Саргерасом, предварительную атаку на человеческие и эльфийские расы должна совершить раса орков с планеты Дразнор. Превратить мирных охотников и шаманов в кровожадных воинов взялся демон Кил-Джаеден — для своих целей он выбрал старого, опытного и авторитетного шамана Нер-Жула.



Рождение Орды

— Там невыносимо душно, там живут варвары, но там — моя родина.

м/ф «Аладдин»

— Болезнь — вообще всех ненавижу.

Масяня

— До обеда повторим тотем лечения. Правила вы все знаете: сначала вонзаем тотем в землю, потом берем бубен и... — старый Нер-Жул осекся. Гуль-Дан проследил за взглядом учителя и невольно поежился — на вершине холма стоял вчерашний незнакомец. Привольный ветер Дразнора развевал полы плаща, обрисовывая на спине великана огромный горб. По опушке пронесся ледяной ветер. Гуль-Дан поймал взгляд старого орка — тот несколько мгновений смотрел ученику в глаза, а потом одними губами прошептал: «Остаешься после уроков».

... — И начинаем камлать демонам нижнего мира. Доставайте бубны и приступайте. Приду — проверю.

Юрта шамана до самой крыши была уставлена штабелями коробок. Гуль-Дан с интересом разглядывал надписи:

«Озверин, 8 литров. Принимать только по рецепту врача. Беречь от сырости, верх здесь».

В углу грудой были рассыпаны книги — «Искусство войны», «Почему охота — только для неудачников», «Тактика боя на пересеченной местности», «Гладиаторские бои для чайников» и еще одна книга без обложки. Гуль-Дан успел увидеть только загадочные слова «Капитель им элтернхаус...», когда вошел сгорбленный Нер-Жул.

— Это твое? — спросил его юный орк без обиняков.

— Мое... — признался Жул.

— Откуда?

— Оттуда, — шаман показал на небо. — Все это все надо будет распространить среди нашего народа, Данни. А того, кто стоял тогда на холме, зовут Кил-Джаеден. Он сделал мне предложение, от которого я не смог отказаться.

Гуль-Дан молчал.

— Он предложил расе орков огромную силу и власть в обмен на маленькую услугу. Уничтожить какой-то «Зерот». Озверин надо растворить в воде, книги размножить.

Гуль-Дан хранил молчание. Жул подошел и сбросил драпировку со странного прибора с множеством антенн.

— А этот аппарат будет рассылать по нашим землям лучи страха и ненависти. Данни, ты всегда был моим лучшим учеником. Ты со мной?

— Да, мой повелитель.

Кил-Джаеден сидел в убежище перед полевым спутниковым передатчиком и обмахивался пальмой. С экрана сверкал холодными глазами Тихондрий.

— Ну, я ему и говорю: «Мы с вами молодцы! Концентрация озверина в дикой природе растет, гладиаторские бои вот-вот станут олимпийской дисциплиной, а на пунктах вербовки молодой оркомолодежи уже вовсю набирают штурмовиков». А он такой: «А почему земля становится красной?» А я ему: «Это побочный эффект озверина, тут все в аннотации написано. Пришло, говорю, время запускать излучатель — для начала на малую мощность».

— И на этом месте ты понял, что вампирразведка, как всегда, была права? — усмехнулся Тихондрий.

— Ну да, вы меня предупреждали, что он неблагонадежный, и характер у него не нордический, — Кил-Джаеден развел лапами. — Но больше никого тогда на горизонте не было. В общем, он мне говорит: «Если мы включим лучи ненависти, то орки навсегда будут порабощены?» Я такой ему говорю: «Не надо так трагично. Орки будут великой расой под нашей мудрой руководящей и направляющей ролью. И вообще, сейчас уже поздно давать задний ход». А он такой: «Я предал орков, но я все исправлю. Я выхожу из игры, прощайте. Только вы меня и видели», — и воткнул в землю тотем невидимости.

— Не нашли? — спросил Тихондрий.

— Как сквозь землю провалился!

— Кидай приметы, мы им займемся.

— Ты слушай, что дальше было. Из темноты тут выходит молодой орк-шаман, и я ему говорю: «Как ты уже понял, у нас тут только что образовалась вакансия Темного Повелителя. Ты... согласен быть моим учеником?» И представляешь, что он меня спросил в первую очередь? «А что мне за это будет?»

— Умный мальчик, далеко пойдет.

— Да, он кажется мне вполне надежным. Я пообещал ему власть над всем миром и могучую демоническую магию в придачу. Не доверяю я этим шаманам — демоны мне как-то ближе и родней. Завтра мы с ним начнем первые тренировки. Первые призывы демонов должны пройти без сучка и задоринки, поэтому, пожалуйста, выдели под это дело батальон чертей, нескольких собак и адских стражей. И... Гуль-Дан парень молодой, поэтому передай нашим лучшим суккубам приказ — быть наготове.

— Ты говоришь о тех трех милых девочках... — Тихондрий оторвался от черного блокнотика и наморщил лоб. — Люси и Дрю? А кто третья?

— Ее зовут Кеми Рон, — усмехнулся Кил-Джаеден. — Передай снабженцам — мне нужно трансгрессировать новую партию озверина, запчасти для излучателя смерти и руководство по полиоркетике. Следующий сеанс связи через сутки. Ну, бывай, Тихон. Космос будет наш!

Кил-Джаеден свернул антенну. Затем он, хлопнув крыльями, потянулся, выглянул из кустов и поднял к глазам бинокль. На окраине орочьего города с дружными криками «Гыр! Багыр!» тренировался отряд оркс-штурма.

Кил-Джаеден неторопливо прохаживался по полю. Гуль-Дан сидел на корточках перед своим новым сенсеем и внимательно его слушал, навострив уши и клыки.

— Демоническая магия намного сильнее всех ваших шаманских штучек, ты уж меня извини, — говорил демон, помахивая крыльями — теми самыми, которые когда-то показались молодому орку горбом под одеждой.

— У магии демонов очень много школ и возможностей. Многое зависит от заклинания и артефакта. Золотой шапкой издавна призывали стаи

Иллюстрации: ARTEMIS

крылатых существ. Осветительными приборами — гениев. Особым комплектом листа и травинки можно призвать маленькую огненную лошадь.

— Я духов вызывать могу из бездны, — заметил Гуль-Дан.

— И я могу, и каждый это может. Вопрос лишь в том — появятся ль они? — улыбнулся Кил-Джаеден и взмахнул когтистой лапой.

На рыжеватой земле прорезались фиолетовые очертания пентаграммы, и в воздухе повис усыпанный рунами куб.

— Я наладил связь с безграничной демонической силой, что пронизывает все сущее. И первый наш гость... — торжественно объявил демон. — Черт из глубин Искаженного Нижнего мира!

Зеленое ушастое существо сидело в пентаграмме. Черт из потусторонних миров взмахнул ушами, встал, осмотрелся, хмыкнул и обратился к Кил-Джаедену:

— Зачем ты меня призвал сюда, Джа? И что это за хрюндель рядом с тобой?

— Ты будешь учить этого способного орка основам демонической магии.

— Десять тысяч лет обучаю я магии. Но этого не буду обучать я. Парень нетерпелив слишком.

— А к Саргерасу на ковер?

— Уж и пошутить нельзя стало, — вздохнул черт. — Ладно, орчонок, будешь ты учиться у меня. Колдуна-демонолога я из тебя сделаю.

Тихо попискивал спутниковый передатчик. Кил-Джаеден вальяжно развалился в кресле и попыхивал трубочкой. Ему уже не было смысла таиться — орки привыкли к виду демонов и давно положили старые бубны и тотемы в чуланы. Демонология стала новым писком моды, и даже юные орки-школьники таскали маленьких чертей в портфелях, подкармливая их на уроках сахаром.

Экран ожил, и сквозь помехи прорезалась знакомая морда вампирразведчика.

— Уж не Тихона ли я вижу перед собой с карандашиком, направленным на меня? — захохотал Кил-Джаеден.

— Ты пропустил вчерашний сеанс связи, а вечером меня как раз вызывал на телемост Саргерас, — холодно ответил Тихондрий.

— Ну, извини, я вчера был на первом заседании Теневого Совета. Надо же было сдержать обещание нашему Цветку — он теперь генеральный секретарь. Я там выступил коротенько, минут на сорок. Ты бы слышал это: «Огромная задача стоит перед вами — воспитать и сформировать души ваших детей. Орки, будьте зорки!»

Вампир заулыбался.

— Теперь Орда под единым командованием? — уточнил он.

— Не совсем, — Кил-Джаеден слегка помрачнел. — Пришел какой-то вождь с дальнего севера. Кажется, клан Снежных Волков. Он вышел в президиум и начал возмущаться. Дескать, и природа от демонических энергий вянет, пухнет и дохнет, и крокодил не ловится, и кокос не растет, однако. И вообще, раньше, когда орки охотились на дичь, а не воевали друг с другом, все было намного проще. Дурень... О, вспомнил! Дуротан его звали. Я, естественно, говорю президиуму: «Посмотрим, что скажет стая». Наш Гуль-Дан ответил быстро: «Плаху, палача и рюмку водки. Водку мне, остальное — ему. Живо!» Не то, чтобы я не был с ним согласен, но Дуротан Снежный Волк обладал дипломатической неприкосновенностью, и мог получиться конфуз.

— И чем все закончилось? — вампирразведчик совсем развеселился.

— Нас спас какой-то недалекий, но очень старательный вождь Гром. Он так громко орал и брызгал слюной, обличая ретроградов, оппортунистов и вредителей, что его было слышно на улице. На следующий же день к Грому прилипла кличка Адский Крик.

Тихондрий смеялся. У него была удивительная манера смеяться, которая запоминалась навсегда. Сначала смех звучал искренне и заразительно, но на последних двух секундах, когда смех стихал, в нем прорезалось что-то пронзительное, звонко-взвизгивающее и злобно-демоническое — словно долетало эхо взрывов далеких сверхновых, шума Искаженного Нижнего мира или хлопанье крыльев нетопыря. К тому же морда смеющегося вампира запрокидывалась вверх и из-под верхней губы вдруг обжигали холодом два бледных клыка.

— Ты молодец, Джа, — сказал Тихондрий, отсмеявшись. — Теперь послушай меня. Наш адский босс Саргерас очень хочет, чтобы вся правящая верхушка орков была предана оркам и лично ему. Он сейчас, сам понимаешь, в чужом теле, и ему недосуг. Так вот, я предложил ему новый план — напоить всех, кого надо, кровью демона. Знаешь, как она действует на смертных?

— Представляю, — отозвался демон. — Вечное рабство, безумная жажда крови, и в качестве побочного эффекта — геморрой. А кто будет давать кровь? Надеюсь, не я?

— Обижаешь, — развел руками Тихондрий. — Как я тебе после всего, что ты для нас, вампиров, сделал, могу кровь пустить. Нет, кандидатура у нас другая. Угадай, кто? Маннорот Разрушитель!

Теперь пришла очередь Кил-Джаедену смеяться и утирать слезы.

— Ты бы видел его лицо, когда я передал ему приказ с самого верха, — подзуживал его Тихондрий. — Будет теперь у нас храбрый военачальник Маннорот донором! Вот тебе и «рота какодемонов».

— Завтра же попробую с помощью нашей школы колдунов организовать портал для призыва Маннорота — на действительно демоническую службу! — стонал демон.

— Надеюсь, в этот раз все будет без накладок. Как только Теневой Совет выпьет этот волшебный напиточек, богатый железом и серой, собирай большую армию. План окончательного решения дренейского вопроса я тебе прислал на прошлой неделе.

Наступило молчание.

— Нет, я понимаю, что оркам нужна маленькая победоносная война, — сказал демон. — Но я все-таки не улавливаю одной вещи. Почему мы собираемся так бездарно потратить дренеев, прирожденных магов? Тихон, вот ты мне скажи — что не так с дренеями?

— Они убежали, — лаконично ответил Тихондрий, сверкнув клыками в лучезарной улыбке. — Неужели ты совсем не узнаешь их?

— А должен?

— Они твои родственники с Аргуса — эредары. Помнишь Велена? Он увел группу эредар на нуль-звездолете, когда ты и Архимонд собирали армию для Саргераса. Они спрятались

здесь от гнева босса, а я их нашел — и здесь они встретят свою погибель.

Маннорот Разрушитель понуро стоял в центре зала, сжимая в забинтованных лапах поднос, на котором стояли стаканчики с демонической кровью.

— Кто первый наберется храбрости и отведает демонической крови, дающей... храбрость? — спросил притихших орков Гуль-Дан.

Гром Адский Крик неуверенно подошел к Маннороту, взял стаканчик и сделал глоток. Глаза его полезли на лоб, из ушей повалил дым, а сам он заорал дурным голосом. Он задергался, упал на пол и затих.

Весь Теневой Совет дружной гурьбой ринулся к Маннороту.

— Вот это да! И мне крови, и мне тоже!

Вскоре весь Совет был готов. К маленькой победоносной войне, которая затянулась на девять долгих лет.

***

— Тем не менее еле успели скрыться, — и дразней печально покачал хвостом.

— Так-таки и стреляли?

— У-у, — протянул дразней. — Стрелы — вжик-вжик! — свистели, срезали траву и ветви. Потом набивали котомки телами, выносили из леса, то ли сжигали, то ли топили, потом уцелевших ловили... А на равнине зоркие верховые на варгах догоняли и прикалывали последних беглецов.

— Закалывали?

— Ну да. Должно быть, был момент, тогда, в самом начале, когда мы могли сказать — нет, мы дадим отпор Орде, мы выживем. Но мы его как-то упустили. Ладно, в следующий раз будем умнее.

(продолжение следует)

Warhammer 40000
Сквозь тьму к звездам

Олег Казанцев

Часть третья

(Начало — в №5(54)-№6(55) «Лучших компьютерных игр» за май-июнь 2006 года)

Одна за другой потухали великие звезды. Тусклый небосклон безымянной планеты затягивался облаками, превращая туманную выжженную пустыню в странное подобие легендарного Барбаруса — родины Легиона Гвардии Смерти.

Впрочем, Ариману, Верховному Чернокнижнику Тысячи Сыновей, сейчас было не до символов и аллегорий. Окруженный верными стражниками, он стоял возле древней полуразрушенной лестницы, которая змейкой вела на вершину черной горы. Могучие фигуры падших десантников напоминали великанов, несущих свою вахту в ночи, их сине-золотые доспехи отливались свинцовым блеском на фоне беспросветных небес, глазницы шлемов излучали зловещее свечение, а извивающиеся рога на шлеме Аримана довершали устрашающую картину.

Чернокнижник не понимал, зачем Тзинчу-Исказителю понадобилось вызвать своего вернейшего служителя на эту забытую Темными Богами планету. Но если Меняющий Пути отдал повеление, то отказаться Ариман уже не имел права.

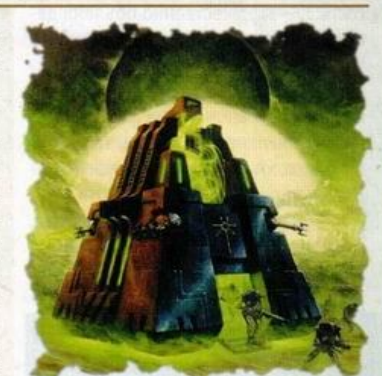
Наконец, отбросив сомнения, Чернокнижник начал подъем. За ним молчаливо последовали три воина. Когда вершина была достигнута, то взору Сыновей Тзинча открылся плоский камень-алтарь. Да, да, это был новый дар Повелителя Перемен! Не в силах сопротивляться соблазну, Ариман послушно лег на плоскую твердь камня. Черное покрывало небес озарилось шрамами молний, а воздух разнес звуки рокочущего грома. Воины молчаливо отвернулись, в то время как столбы света пронзили броню бьющегося в конвульсиях Аримана. Подарок Тзинча был действительно щедр — сквозь века и тысячелетия несся разум Чернокнижника, ведомый самим Исказителем... Нельзя... убежать... от судьбы...

Договор со смертью

«Нельзя убежать от судьбы, особенно если бежишь по кругу», — говорит древняя эльдарская поговорка. Раса некронтир была словно создана, чтобы жаждать бессмертия. Родная система некронтир могла стать колыбелью великой цивилизации, если бы на самом пороге космической экспансии некронтиры не были остановлены ужасной катастрофой. Солнце их системы поглотило одну из планет и увеличилось в размерах настолько, что чуть не выжгло все миры системы Некронтир. Оставшиеся в живых наследники древней расы должны были страдать от невыносимой радиации, рождаясь и умирая в муках. В этот-то момент обреченным было сделано предложение, от которого они не могли отказаться.

Загадочные и необъяснимые сущности, называющие себя К'тан, пообещали некронтирам бессмертие, но взамен потребовали от них... души. Раса, вымирающая от смертельных лучей своего солнца, дала согласие. Быть может, смерть была бы лучшим выходом...

К'таны дали некронтирам плоть из металла, уничтожив все напоминания о том, что когда-то это были живые существа. Души несчастных были поглощены изголодавшимися К'танами, и только самым могущественным из своих слуг боги оставили остатки разума и воли. На миллионы лет армия железных воинов — некронов — заснула в стазис-могилах в ожидании момента, когда наступит момент для пробуждения самой смерти.



Великая Жатва

К'таны были воплощениями абсолютного небытия, врагами всего живого. Одни считают их победителями Древних Богов — создателей Вселенной, другие предполагают, что К'таны — это стражи, оставленные Древними для наблюдения за безжизненной чистотой галактики. Так или иначе, но спустя 60 миллионов лет забвения настал черед для К'танов начать свою жатву.

Это было время, когда молодая раса эльдаров еще обладала бессмертием, общаясь со своими богами на равных. Галактика уже была населена множеством живых существ, вызывая чувство голода у ненасытных Богов Смерти. Настал час, когда разверзлась земля тысяч миров и на поверхность неспешным шагом вышли мертвые воины некронов. Волна уничтожения и вымирания прокатилась по Вселенной — лишь тихая безразличность космоса наблюдала за увяданием молодой жизни планет.

Бросить вызов Жатве решились эльдары, присоединившиеся к своим могучим богам. Но если воины, состоящие из серебристого металла, поддавались действию эльдарских клинков, то сами Повелители Смерти — бесплотные К'тан — были для них неуязвимы. На поле битвы они появлялись в виде призрачных сущностей из жидкого металла. Властолюбивый К'тан по имени Обманщик одним взмахом руки заставлял эльдаров обращать свое оружие друг против друга. Навевающий страх бог, именуемый Несущим Ночь, собирал урожай жертв своей бритвоподобной рукой. Устоять против чертовой дюжины ужасных созданий не мог ни один герой. Даже когда К'тан Каэлис Ра, Смертоносец, был побежден в поединке эльдарским богом Войны, Каином, шансы эльдаров на победу были все еще призрачными.

Заточение зверя

Ни сила, ни храбрость не могли остановить Поход Смерти. Нескончаемыми волнами армия мертвых несла забвение в миры эльдаров. Тела уничтоженных некронов мгновенно перемещались обратно в могилы, где они возрождались заново.

Бросить вызов Богам Смерти решился Арлекин, эльдарский Смеющийся Бог. Представ перед К'таном по имени Потусторонний, Арлекин разыграл свою лучшую комедию. Каждый раз, когда Потусторонний думал, что уничтожает Арлекина, оказывалось, что жертвой становился один из К'танов. Наконец пресытившийся кровью своих собратьев Потусторонний был едва не уничтожен энергией своей бессильной злобы и жажды. Он был заточен в огромную светящуюся сферу, где по сей день таит ненависть ко всему живому, а стражу клетки несут верные слуги Смеющегося Бога.

Самый могущественный из врагов жизни, Дракон Пустоты, начал готовиться к последней и решающей битве против эльдаров. Чтобы набраться сил, он начал поглощать энергию звезд, но даже этого не хватило, чтобы одержать победу. Бог-Кузнец Ваул заманил Дракона Пустоты в ловушку — специально построенный на неизвестной красной планете лабиринт. Как только Зверь Разрушения вошел в мрачные своды Лабиринта Ноктус, капкан захлопнулся. Шесть Чернокаменных Крепостей, своего рода печатей заточения, заперли все входы и выходы из Ноктуса. Планету, на которой находилась клетка Зверя, со временем назовут Марсом...

Война, которая казалась уже проигранной, закончилась поражением некронов. Только два К'тана — Несущий Ночь и Обманщик — сумели избежать уничтожения или заточения. Армия бессмертных заснула в ожидании следующей жатвы...

Хаос Единый и Неделимый

Сотню тысяч лет спустя наступил черед рождения нового зла. Хаос залил своим ядом некогда чистый Имматериум, порождая три отвратительных создания — Темных Богов. Все они были отражениями тайных кошмаров любого живого существа. Яростный Кхорн был Богом Кровопролития и Жестокости, хитрый Тзинч повелевал Искажением, Тайнами и Запретными Знаниями, а Нургл был воплощением Чумы и Разложения. Веками они копили силы в Имматериуме, пока не настал черед рождения четвертой сущности — Слаанеша-Соблазнителя. Его победный крик разорвал пространство и открыл дыру в реальный мир — воронку, названную Глазом Ужаса. Голодные и властолюбивые Темные Боги желали утопить всю галактику в вихрях искажения и безумия. Свой первый удар они решили нанести в самое сердце молодого человечества, некогда породившего их.

Это было время, когда Великий Крестовый Поход нес слово Императора через дикую галактику. Во главе победоносной армии стоял любимый «сын Императора» — Главнокомандующий Гор. Его верность Отцу Человечества не вызывала сомнения, а в храбрости и рассудительности с Гором не мог сравниться ни один примарх. Именно его душой и решили завладеть Боги Хаоса.

На одной из планет Главнокомандующий заразился неизвестной болезнью, которая грозила ему смертью. Местный дикий культ предложил свои услуги для лечения примарха. Не чаявшие души в своем командире соратники согласились передать бессознательного Гора для лечения, пригрозив уничтожить всю планету в случае гибели примарха. Им было даже невдомек, что этот культ поклоняется Хаосу, и они передали умирающего не для излечения, а для заражения безумием.

Неизвестно, была ли у Гора возможность воспротивиться Хаосу, но спустя три дня Главнокомандующий вернулся в родной Легион уже в ином облике. Казалось, внешность его не изменилась, но чем больше соратники глядели в его глаза, тем глубже в них проникал Хаос. Начало Великому Предательству было положено.

Семена разложения

Когда Гор на планете Иштваан V объявил, что больше не подчиняется Императору, наступил момент истины. Только сила убеждения могла решить, начнется ли великое восстание, или ересь будет подавлена в самом зародыше. Гор был обязан найти пути к сердцам своих братьев-примархов, иначе...

Первыми на Иштваан V прибыли десантники Легиона Детей Императора. Примарх Фульгрим выделялся среди своих братьев вечным стремлением к совершенству. Казалось, в сердце прилежнейшего из последователей Императора не могла закрасться даже тень предательства. Но Гор знал слабость Фульгрима, он залил его уши ядом лести, указывая на слабость и несовершенность слуг Императора. «Падение Империума откроет человечеству путь к совершенству», — шептал Слаанеш голосом Гора. Когда разговор был закончен, черви соблазна уже сожрали волю Детей Императора.

Куда меньше труда составило убедить Ангрона, Примарха Пожирателей Миров. Пожалуй, его предательство было предопределено с самого начала. Еще до того, как возглавить свой Легион, Ангрон сражался в гладиаторских боях на планете, куда его забросил Хаос. Там его генокод подвергся изменению, из-за чего примарх был подвержен частым приступам ярости. Задолго до предательства Гора Императора беспокоила излишняя любовь Пожирателей Миров к кровопролитию. Битвы с их участием всегда превращались в бойни, и оттого на Иштваане V Кхорн с легкостью завладел мыслями и желаниями Ангрона.

Однако самую несмываемую печать измены несут на себе Лоргар и его Носители Слова. Воспитанный как фанатик, Лоргар вел преследование ереси везде, где мог отыскать хоть малейший повод. Однажды Император остудил религиозный пыл своего «сына», и тот стал подыскивать себе новых идолов для поклонения. Носители Слова уже были изменниками, когда Главнокомандующий призвал собратьев к восстанию. С радостью Лоргар принял веру в Неделимый Хаос, а его воины стали апостолами тьмы, несущими свои черные хоругви через развалины сожженных городов.

Отверженные

Увы, Император сам был виноват в том, что не смог предвидеть развитие событий и отверг помощь в тот момент, когда в ней нуждался.

Магнус Рыжий, одноглазый примарх Тысячи Сыновей, не был любимчиком Императора. Он верил, что знания не могут нести ересь сами по себе, а потому он всегда возмущался запретам практиковать тайную магию. Даже соприкасаясь с энергиями Искажения, циклопический примарх находил в себе силы противиться власти демонов. Но всего этого не понимал Отец Человечества, который в конце концов запретил Магнусу всякие эксперименты с подпространством. Но упрямый предводитель Тысячи Сыновей продолжал искать новых открытий. И в один роковой день он сумел разглядеть в Имматериуме душу Гора и... раскрыть его измену. Желая реабилитироваться в глазах «отца», Магнус сообщил о предательстве Императору. Но... тот разгневался, объявив Магнуса клеветником. Когда же обиженный Магнус вернулся на родной мир Просперо, то обнаружил, что созданные силой магии утонченные шпили его городов объяты пламенем. Со слезами могучий великан наблюдал, как Кос-

мические Волки во главе с его братом, Леманом Руссом, уничтожают результат кропотливого труда тысяч волшебников. Не удивительно, что Легион Тысячи Сыновей был просто отвергнут Империумом и причислен к предателям. У несчастного Магнуса не было выбора. Силой могучего заклинания он перенес свой зачарованный город и любимых соратников на планету, находящуюся вблизи Глаза Ужаса, после чего сам связался с Тзинчем и призвал дать наконец возможность насладиться тайными знаниями.

Но даже во владениях Хаоса примарх старался не впасть в рабство к Повелителю Перемен. С бессильным негодованием он просил Тзинча прекратить насылать искажение на его Легион. Наконец группа волшебников без ведома Магнуса организовала заклинание, которое должно было вернуть космодесантников к нормальному виду, но Тзинч с издевкой изменил эффект чар, превратив Тысячу Сыновей в бесплотных духов, заключенных внутри их доспехов. Это

стало последней каплей, переполнившей чашу терпения великана Магнуса. Теперь его дом был уничтожен, «отец» стал его заклятым врагом, его Легион превратился в прах, и примарх в отчаянии поднялся на свою башню. Бросив ожесточенный взгляд на испещренное шрамами молний небо, Магнус, как и Гор до него, поклялся увидеть галактику в огне.

На крючке у Темных Богов

Тысяча Сыновей были не единственными, кто мог избежать служения Хаосу.

Легион Повелителей Ночи с самого момента своего основания шел по границе между светом и тьмой. Конрад Крез, примарх этого Легиона, получивший прозвище Ночной Охотник, нес в своей душе зерна Хаоса, но всю свою жизнь стремился найти выход из томивших его разум кошмаров. Увы, братья-примархи не понимали, какая мучительная борьба идет в душе Конрада. Для них он оставался одним из самых жестоких Наставников, а между тем каждое кровопролитие отзывалось в сердце мрачного Креза ужасной болью. Сумасшествие все глубже проникало в его разум. Наконец уставший от ночных видений Конрад открыто предсказал на пиру недалекую смерть Императора.

Недоверие к страдающему от душевной двойственности Ночному Охотнику все росло, пока не настал день Ереси. Уставший Крез встретил предложение Гора как судьбоносный рок. Он не желал служить Хаосу, но чувствовал, что судьба сама ведет его за руку. К несчастью, Легион Повелителей Ночи оказался подвержен скверне куда сильнее их предводителя. Когда братство Ночного Охотника повернулось лицом к Хаосу, это событие не вызвало у Императора большого удивления.

Создав вблизи Глаза Ужаса планету, воплощавшую все его ночные ужасы, Крез оставил управление Повелителями Ночи своим соратникам. Он знал свою судьбу и не желал ей противиться. Когда убийца из Officio Assasinorum явилась перед устало сидящим на своем костяном троне Ночным Охотником, тот лишь покачал головой и дал ей исполнить то, что он предсказал в своих снах задолго до этого...

Судьба его ближайшего друга — примарха Гвардии Смерти Мортариона сложилась еще трагичнее. Его десантники отличались невероятной устойчивостью к токсинам, а потому Гвардия Смерти вела войны на самых ядовитых и смертельных мирах, которые только можно себе представить. Тихий и угрюмый Мортарион не был в любимчиках у Императора, зато Гор умел поддержать и похвалить брата в моменты его грусти. Возможно, это сыграло свою роль, когда на Иштваане решалась судьба Ереси, а может быть, на его выбор повлиял юношеский протест против существующего порядка вещей. Однако, когда Мортарион со своими собратьями летел на штурм Терры, он был свято уверен, что воюет за благое дело.

Но Повелитель Разложения Нургл уже расставил свою ловушку. Во время перелета корабли Гвардии Смерти были затянуты в Искажение, где на боевых братьев напала противоестественная чума. Время изменило свой ход — пока в реальном мире прошло несколько дней, в Искажении сменилось несколько тысячелетий. Заживо пожираемые личинками мух, истекающие гноем и задыхающиеся в миазмах воины лежали на полу кораблей, не в силах пошевелиться. Но и смерть не приходила к ним. Плакал Мортарион, ведь по его вине доблестные воины страдали в этой дыре измерений.

Когда покрытый коростами и щупальцами корабль вышел из подпространства, он нес уже не заступников Человечества, а отвратительных воинов Повелителя Тлена.

Наследники Гора

Гибель Гора от руки Императора на Терре стала величайшим горем для его преданных воинов. Легион, некогда называвшийся Лунными Волками, а затем переименованный в Сыновей Гора, бежал к Глазу Ужаса в надежде отомстить за гибель своего предводителя и уничтожить последователей Ложного Императора. Рвущиеся в битву Сыновья Гора быстро перессорились со всеми своими недавними союзниками. Падение Легиона дошло до того, что чумные десантники Гвардии Смерти совместно с Детьми Императора отбили у Сыновей Гора тело их обожаемого примарха. Пошли даже слухи о некоем существе по имени Прародитель, взявшемся клонировать Гора.

В эту тяжелую для черных десантников пору командование Легионом принял Абаддон Разоритель, генетический наследник самого примарха. Он переименовал своих подчиненных в Черный Легион, а чтобы окончательно покончить со стыдом от былых поражений, он отбил тело Гора у Детей Императора и сжег его в жертву Первородного Хаоса.

Именно Абаддон поднял знамя борьбы против ненавистного человечества. Под штандарты Абаддона в Черные Крестовые Походы вступали и мрачные Железные Воины, и устрашающие Повелители Ночи, и варвары-культисты Кровавого Пакта, и даже дикие зверолюди с окраин зараженного Хаосом пространства.

Вершиной воинской славы Разорителя стал легендарный Тринадцатый Черный Крестовый Поход, также известный как Готическая война. Ведьма предсказала Абаддону, что в один указанный момент в Имматериуме произойдет великий шторм, с помощью которого корабли Хаоса смо-

гут миновать нестабильную часть подпространства и выйти из Искажения в самом сердце Империума. Все произошло, как и было предсказано. На крыльях шторма флот Абаддона был вынесен в сектор Готик, который из-за бурь Имматериума оказался отрезанным от остальной галактики. Великие космические побоища накрыли сектор, оставшийся с глазу на глаз с ордой Хаоса.

Абаддон искал в секторе Готик не столько воинской славы, сколько нового оружия. Все той же предсказательницей он был извещен, что здесь расположены шесть Чернокаменных Крепостей, тех самых печатей, которые наложил Ваул для заточения Дракона Пустоты. Не догадываясь об их предназначении, Повелитель Хаоса использовал две Чернокаменных Крепости для уничтожения целых планет. Увы, Абаддон даже не догадывался, какое зло пробуждает. Когда Крепости были разрушены Имперскими Эскадрами, остатки флота Хаоса ушли на ветрах все того же шторма обратно в Глаз Ужаса, покрыв себя славой и ненавистью.

Зло Возрожденное

Разрушение Печатей Ваула открыло выход из Лабиринта Ноктус. Теперь было лишь вопросом времени, когда Дракон Пустоты выберется наружу. Готовясь к освобождению своего собрата, два К'тана — Несущий Ночь и Обманщик — начали пробуждение своей мертвой армии. Не ведая, какое зло шевелится у самого сердца Империума, Инквизиция направила все свои силы на исследование неведомого врага, но...

...Но самое страшное, что верховные техномаги Adeptus Mechanicus давно знали о звере, заточенном в Ноктусе. Стыдно это признавать, но долгие тысячелетия они водили инквизиторов за нос, соприкасаясь с силами, угрожающими всей галактике. Правда, техножрецы были свято уверены, что в Ноктусе спит сам Омниссия, Бог-Машина, а инквизиторы высокомерно относились к этой вере, как к простому невежеству. Среди высших чинов Adeptus Mechanicus ходят слухи, что Аркхан Ленд сгинул именно в лабиринте Омниссии, а все свои открытия он вынес из легендарной Черной Библиотеки, путь в которую был им найден в пространственных водоворотах марсианских катакомб...

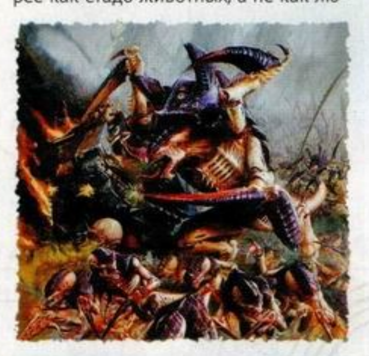
Правда это или вымысел, неизвестно, но с каждым годом из недр планет все чаще вздымаются пирамидальные монолиты, а из стазисных могил встают металлические мертвецы. Вооруженные аннигилирующим оружием, эти воины не оставляют никаких свидетелей своей деятельности. С холодным спокойствием они вырезают целые планеты, чтобы тут же вернуться в вековые гробницы.

К'тан рвутся к Глазу Ужаса, чтобы навсегда отрезать Имматериум — подпространство, созданное смертными — от материального мира. И собрать наконец новый урожай душ, устроив пир среди звезд.

Великий Пожиратель

Если некроны — гости, пришедшие из-за горизонта времен, то другая угроза галактики прибыла из-за горизонта пространства. Рои насекомоподобных тварей, объединенных Разумом Улья, движутся сквозь звезды, словно саранча, пожирающая все на своем пути. Первый контакт с этой заразой был установлен на планете Тиран, превращенной прожорливыми полчищами в безжизненную пустыню. В честь этой планеты раса была названа тиранидами.

Флоты-ульи тиранидов представляют собой единый живой организм. У них нет технологии, нет техники, все их оружие и все их устройства, даже их космические корабли, суть живые существа. Даже войну они ведут скорее как стадо животных, а не как любая другая цивилизация, которую встречало человечество в галактике. Все представители этой отвратительной скверны, от огромных живых танков и биотитанов, до самых маленьких пожирателей падали, подчиняются огромному сверхразуму, коллективному сознанию Флота-улья. Некоторые предполагают, что где-то за пределами галактики, откуда пришли тираниды, живет тот разум, который их породил.



Первая волна вторжения получила название Флот-улей Бегемот. Миллионы живых кораблей, несущих в своих недрах миллиарды шевелящихся уродцев, вошли в космическое пространство Империума. Волны самых разнообразных существ накатывались на защитников планет до тех пор, пока те не были погребены под горами вражеских тел. Миры, захваченные тиранидами, мгновенно превращались в некое подобие трупа, пожираемого бесчисленными личинками. Живая скверна поглощала всю биомассу планет, после ухода Флота-улья не оставалось даже плодородной почвы или воздуха — только голый каменный шар. Остановить Бегемот удалось только в секторе Ультрамар ценой гибели Имперского Флота и всей Первой роты Ультрадесанта. Казалось, что со скверной покончено...

Мотыльки на огонь

Когда на мире-улье Ичар IV появился культ под лаконичным названием Братство, то Экклезиархия отнеслась к нему очень тепло. Культ проповедовал благие и соответствующие Имперскому Кредо идеи, а аскетизм и скромность послушников вызывали у миссионеров религиозное умиление. Долгое время культ набирал послушников по всему Ичару, завоевывая доверие у властей. Никто так и не смог понять, в какой момент произошла роковая метаморфоза, раскрывшая истинное лицо Братства, но... когда Инквизитор Ангмар прибыл на Ичар, то власть над планетарным мегаполисом уже принадлежала культу. Запутанные ярусы городов-ульев были наполнены убийцами и каннибалами, безумные проповедники предрекали пришествие Бога-Пожирателя, а в церквях распевались богопротивные молитвы. Казалось, мир сошел с ума.

Пока части Имперской Гвардии вычищали от мятежников поверхность, отряд Ультрадесанта углубился в катакомбы Собора, чтобы нанести удар в самое сердце Братства. К ужасу десантников, выяснилось, что культ был основан для поклонения тиранидам, а в его святилищах из послушников выращивались отвратительные генокрады — предвестники атаки Роя. Прорвавшись в главное святилище Братства, терминаторы Ультрадесанта уничтожили вздутого патриарха, бывшего некогда человеком. Но псионический крик умирающего отродья был услышан Сверхразумом. Словно мотыльки на огонь, в сторону Ичара потянулись нескончаемые Рои. Началось нашествие Флота-улья Кракен. Лишь через несколько кровавых лет совместными усилиями Империума и эльдаров Ковчега Янден Флот Кракен был рассеян. Но его возвращение — лишь вопрос времени.

На службе Сверхразума

Секрет побед тиранидов кроется в том, что их рои действуют как один организм. Пока жив Тиран Улья, являющийся проводником воли Сверхразума, стаи хищников будут умирать без малейшего страха. Уничтожение же Тирана превращает некогда грозные орды в стада трусливых животных.

Нападению Флота-улья предшествует появление на планете генокрадов — идеальных хищников, космической заразы, готовящей миры к пришествию Великого Пожирателя. Когда сообщества генокрадов и поклоняющихся им людей становятся достаточно развиты, то нашествия ненасытных полчищ уже не избежать — для тиранидов зараженная планета является таким же маяком, как свет для мотыльков. Когда волны живых клешней и щупалец выливаются на поверхность из десантных коконов, защитники уже обречены.

Небеса чернеют от заполнивших атмосферу спор, вместо птиц в воздухе парят крылатые горгульи, моря кишат жуткими извивающимися тварями, миллионы хищников идут под залпы турелей, чтобы своими телами проложить путь следующей волне. Если защитники оказываются слишком стойки, и своры травли не справляются с задачей, то на планету высаживаются огромные карнифексы и биотитаны, поливающие врагов кислотой и рвущие броню танков своими гигантскими клешнями. Пока отдельные очаги еще сопротивляются, на планете уже вздымаются кишащие падальщиками соты, а среди споровых туч завывают поглотители атмосферы, напоминающие облака с щупальцами.

Спустя неделю некогда цветущий мир уже напоминает шар из обглоданного гранита и базальта. Пожиратель ищет новую жертву...

Изредка на отдельных планетах все же остаются гарнизоны так называемых зоатов — расы рабов, выведенной тиранидами для надсмотра за разведением молодых Флотов-ульев. Зоаты напоминают кентавров, и, в отличие от прочих тиранидов, они являются самостоятельной расой, а не частью единого организма. Известны случаи, когда они выходили из-под контроля хозяев, создавая свои государства на чудом уцелевших планетах.

...К своему ужасу, человечество обязано признать, что столкнулось с врагом более могущественным, чем можно себе представить. Вирусы и болезни, угнетавшие людей с древних времен, были лишь очередным подвидом тиранидов, а следовательно, рои, пришедшие из-за границ галактики, являются лишь предвестниками грядущих потрясений...

xxx

...Внезапно видения прекратились, и Ариман увидел над собой только подсвеченные молниями небеса. Тзинч оставил своего слугу? Но почему?

— Посмотрите, Повелитель, вы должны это видеть, — словно в ответ на его немой вопрос, беззвучно прошептал один из десантников.

Разорвав черную пелену облаков и оставляя за собой шлейф дыма и огня, к земле несся... Космический Скиталец орков. Чернокнижник напрягся, чтобы «услышать» врага сквозь Искажение. В Имматериуме послышались явные признаки присутствия зеленокожих — ругань, хохот и мат. Гудели моторы, визжали от подзатыльников гретчины, скрипели гаечными ключами механики, прямо во время полета прикручивая отваливающиеся детали. За несколько сот метров до земли от корабля отвалился один из десантных блоков, и в воздухе довольно заржали («У-а-га-га-га! Смотри, как я могу!») разлетающиеся зеленокожие громилы, которые даже не подозревали о последствиях их преждевременного «десантирования». «Мы идем! Мы уже тута!» — раздался довольный крик пилота за мгновение до того, как корабль взрыл носом землю и благополучно развалился.

«Нет, они невыносимы», — хотел уже проговорить Ариман, не вставая с алтаря, но в этот момент Тзинч снова схватил Чернокнижника за глотку. Червь зарылся в сознание Аримана, ведя его по дебрям прошлого...

От Умников к Крутым

Среди орков ходит легенда, что давным-давно существовал народ «зеленых человечков», который сами орки называют Умниками. Это были необычайно развитые, но очень хилые существа, желавшие, ни много ни мало, господства в галактике. Ну, по крайней мере, о своей безопасности от пришельцев философы-Умники решили позаботиться. Для этих целей ими был выведен новый вид зеленых человечков — орки. В их генетический код были зашиты основные представления о механике и вооружении, строительстве и медицине. Правда, делать воякам большие мозги одержимые паранойей Умники побоялись («В себя штыками не тычут — и ладно»). А потом вошедшие во вкус «интеллектуалы» решили сделать еще расу слуг, способную делать за философов всю остальную работу. Слугами стали крепыши-гретчины.

Но беда подкралась, как всегда, вдруг, откуда ни возьмись. Дело в том, что секрет развитости Умников скрывался в грибах, с которыми их организмы были в симбиозе. Без запаса грибов Умники не смогли бы даже шнурки для ботинок придумать. Но изленившиеся Умники уже не хотели сами таскаться по пещерам в поисках «ключей к дверям восприятия» и посылали за урожаем орков. И в один роковой день какой-то излишне умный бугай задал вслух риторический вопрос: «А че это Умники такие умные?» Вопрос из разряда риторических перешел в философские, а затем и в практические. «Когда Умники думают, они чешут репу», — и дружная орава сосредоточенно зачесала лысые затылки. «Когда Умники думают, они закидывают ногу на ногу», — и вот уже громилы состязаются, кто сможет круче заплести конечности. «А еще они кушают грибы»... Стоп-кадр! Эта бессмысленная догадка неизвестного мыслителя, который за нее сперва получил несколько затрещин от товарищей, стала поворотным моментом в истории зеленокожей расы, а может, и всей галактики.

Не прошло и года, как «грибной эксперимент» был закончен. Запасы мозгостимулятора на планете кончились, но оркам это все равно не помогло. Зато Умники резко деградировали, сдав позиции «интеллектуалов» своим наследникам. Орки стали доминировать, как «самые крутые», а гретчины стали им служить, как «самые после орков». А бывшие Умники, которых теперь называли просто Сопляками, стали просто... никем, в общем.

Жизнь как смертельная болезнь, передающаяся ударом топора по голове

Ни один орк никогда не задумывался, почему его кожа зеленая. Зато об этом задумывались имперские исследователи, пришедшие к выводу, что орки — симбиоты, сочетающие в себе свойства растений и животных. От этого и проистекают все преимущества данной расы. Едят орки все подряд, а регенерируют быстрее, чем это можно себе представить. К тому же орки растут на протяжении всей своей жизни. Чем старше орк, тем он больше и круче, и, следовательно, тем больше его шансы стать заправилой племени. Предел роста, как и предельный возраст, для орков не известен, потому что ни один зеленокожий пока не умер своей смертью.

Так уж получилось, что оркам не надо думать ни о чем, кроме войны. Знания «вшиты» в генокод, пища буквально валяется под ногами, даже о размножении заботиться нет смысла. А все потому, что орки размножаются... спорами. Просто по ходу жизни с кожи отшелушиваются семена, которые через два года развиваются в молодого орка, и из земли вылезает «урожай» молодняка («Странно, а вроде сеяли кукурузу...»). Больше всего спор отшелушивается с зеленокожих во время боя, поэтому чем больше орков бьют, тем больше орков.

Но помимо трех разумных (более-менее) разновидностей оркоидов существует и множество диких подвидов. Самые распространенные из них — сквиги и сквиготы. Первые, опять же по орочьим легендам, были разновидностью «декоративных орков», которых Умники выводили для украшения домов. В результате получилось нечто напоминающее актинию. Зеленокожие научились использовать сквигов для украшения своих лысых черепов — косичкообразные хохолки им оказались очень к лицу. А вот сквиготы — это огромные звери, на которых предприимчивые Заправилы идут в бой, увешав себя пушками и турелями.

Зеленые и разные

Как утверждают сами орки, «двух одинаковых пацанов не бывает». В каждом зеленокожем от рождения заложен определенный талант, который определяет его место в племени. Например, безумные Мозголомы являются псиониками, аккумулирующими мысленную энергию остальных орков и тем самым защищающими их от влияния Хаоса и прочих воздействий Искажения.

Дурдоки обожают экспериментировать над внедрением всевозможной механики в тела подопечных. Разумеется, понятие наркоза и анестезии для орков абсурдно само по себе, поэтому вместо того, чтобы ложиться на операционный стол, порой лучше подождать — авось само заживет.

А вот Технари по праву считаются интеллектуальной элитой орочьего общества. Каждая единица техники, созданной Технарями, несет на себе печать вдохновения и является, по сути своей, единичным произведением ручной работы. Свой стиль конструи-

рования Технари называют емким термином «от балды». Главные требования, которые орки предъявляют к своей технике, — «жесткость» и «крутость». Зеленые вояки получают непередаваемый кайф от езды с ветерком на ревущем и дребезжащем «виздиходе» или от «дикой пальбы» из «атцовской пушки». И плевать, что путь орочьих «рыдванов» легко проследить по шлейфу из отвалившихся деталей, а пулемет, созданный из обрубков трубы, деревянных брусков и прочего подручного мусора, порой взрывается. Как все это недоразумение работает, не знает никто. Инженеры Adeptus Mechanicus и Империи Тау признают, что такое оружие не может стрелять. И действительно, в руках имперца или тау оно не выстрелит. А у орка... пусть не всегда, пусть мимо цели, но пальнет — в это орк верит свято и незыблемо. Такой уж у этого оружия принцип действия — на мате и честном слове...

Когда три представителя орочьей богемы — Дурдок, Мозголом и Технарь — собираются вместе, то нередко начинают пускать свое неуемное вдохновение в общее русло. Продуктом их энтузиазма может стать что угодно — от космического корабля до устройства по заброске гретчинов-разведчиков в тыл врага (в прямом смысле слова «заброска»). Особо аналитические натуры даже проводят исследования в виде экспериментов. К примеру, орки верят, что транспортные средства, покрашенные в красный цвет, ездят быстрее (и ведь ездят!). Из-за этого была предпринята попытка покрасить рабочих-гретчинов в красный цвет, чтобы ускорить их производительность. Как ни странно, не сработало...

ВААААAГГХХ!!!

Нашествие зеленой орды — что может быть страшнее?.. Но как это все происходит?

Все начинается с того, что один из Технарей в порыве творчества решает построить водонапорную вышку (не все же Убойных Ходоков клепать...). Пинками и подзатыльниками на «Бальшую Стройку» загоняются толпы гретчинов. «Эй, малявка! Кто так вбивать гвоздь?! Моя устроить малявка большой взбучка, если малявка будет давить халява!» — «Моя не давить халява... Моя случайно прибить левый рука гвоздем к вышке...» Со временем к стройке века стекаются Технари из соседних племен. Конечно, каждый со своими советами. После нескольких выбитых зубов дискуссия между проектировщиками принимает форму сотрудничества. Водонапорная башня превращается в пулеметный пост. Еще несколько выбитых зубов и упавших с башни гретчинов — решено строить космический корабль. После очередного удара отбойным молотком по голове один из Технарей разрабатывает новую конструкцию подпространственного двигателя. Причем болтов на него уже не осталось, поэтому трофейную эльдарскую электронику приколачивают гвоздями. И вместо обычного корабля уже создается огромный Космический Скиталец, способный транспортировать целую орду зеленокожих. Узнав о стройке, самый авторитетный Заправила объединяет всех планетарных орков в завоевательную орду, которую зеленокожие традиционно называют ВАААГХ!!! Так как Скиталец закончен и готов к полету, а металлолома и гвоздей осталось еще до отвала, Технари сооружают огромную боевую машину — Гарганта, воплощение мощи и крутизны. Наконец, орда вместе со всей техникой и неповоротливым Гаргантом грузится на Космического Скитальца, и последний штрих — орки поют свою «бойкую космическую». Удар кувалды запускает двигатели, и корабль со скрипом и ревом поднимается на орбиту. Затем активизируется подпространственный двигатель, и ВАААГХ!!! направляется сквозь Искажение по курсу «куда глаза глядят», чтобы причинять добро и наносить пользу далеким мирам.

Вот он, долгожданный день Бальшого Махача! Скиталец выходит из подпространства в случайном секторе галактики. ВАААГХ!!! высаживается (правильнее сказать, падает) на планету, и война начинается к вящему восторгу истосковавшихся по «рубилову» пацанов. Планета за планетой прекращают сопротивление. Зеленый поток сметает на своем пути всех противников, оставляя за собой горы трупов, металла и отходов жизнедеятельности. Враги выбиты из сектора галактики, последний оплот обороны смят и закидан шапками. На вершине драйва орда устраивает массовое побоище с участием всех передравшихся кланов. Аплодисменты. Занавес!

×××

...Говорят, что если бы орки упорно не уничтожали друг друга, то вся галактика давно была бы в их руках. Не ставя перед собой вопросов, которые привели эльдаров на край гибели и вскоре приведут туда же Человечество, зеленокожие просто живут полной жизнью. Быть может, это и есть та тайна Вселенной, над которой столько тысячелетий бьются мыслители тысяч миров...

×××

Хватка Тзинча ослабла. Пьяный от знаний Ариман встал со своего каменного ложа, чтобы еще раз оглядеть туманные холмы неизвестной планеты. Но вдруг...

Среди груды обломков орочьего Скитальца раздались хриплые голоса, сквернословящие от всей души. Стальная плита отвалилась в сторону, и из-под нее показалась огромная фигура Заправилы, закованного в мегаброню. «Посадка была жесткая... Моя придавить какой-то малявка...», — прогремел голос вождя. «Моя не в обиде», — пропищал гретчин, отлипая от механизированного доспеха. «Братва, вижу космопехов!» — тыкнул один из громил в сторону горы, на которой только что принимал дары Тзинча Чернокнижник.

— «Пацаны! Махач! ВАААГХ!!! — один за другим из-под обломков корабля вылезали закопченные орки. — Рви космопехов!!!»

— Они определенно выводят меня из себя, — проговорил Ариман. — Именем Исказителя!!! **ЛКИ**

Как и было обещано в прошлом номере, в этот раз состоится матч-реванш между участниками прошлой дуэли. Напомним, это ***Алексей Шуньков (Stager)*** *и* ***Ричард Псмит****. Тема — снова пятые «Герои», но для разнообразия мы решили не устраивать состязание в стратегии, а предложить дуэлянтам померяться силой в тактике. Итак, полем боя стал* ***дуэльный сервер Heroes of Might and Magic V****, где в качестве режима игры мы остановились на тактическом поединке. Его участники выбирают себе героев с уже готовыми армиями, расставляют войска на карте и тут же оказываются в бою, минуя фазу развития, построения экономики и разведки карты.*

Раундов, по правилам Дуэльного Клуба, должно быть нечетное число. Мы остановились на пяти, ограничив игру условием, что на каждый раунд участник выбирает новую расу. А поскольку игровых фракций всего шесть, дуэлянты вправе вычеркнуть из списка одну самую нелюбимую и не играть за нее. Для Псмита это стал Некрополис, а Алексей решил отказаться от Академии.

Поскольку это не простая дуэль, а реванш, бой не прекращается при любом раскладе, пока не сыграны все пять партий. Итоговый рейтинг, близкий к ничейному, будет означать, что Алексей Шуньков сохранил за собой звание победителя, и только значительный перевес в пользу Ричарда Псмита заставит считать реванш состоявшимся. К бою!

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: ДУЭЛЬНЫЙ СЕРВЕР

БОЙ 1. СТЕНА СТИХИЙ

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Ричард Псмит		Алексей Шуньков	
Дэлеб (Инферно)		Синитар (Лига Теней)	
13 / 15 / 4; 5 / 2 / 0 / 50		6 / 2 / 12; 6 / 2 / 4 / 60	
Бес	120	Ассасин	50
Огненный демон	100	Фурия	40
Цербер	80	Наездник на ящере	30
Демонесса	60	Пещерная гидра	15
Кошмар	15	Владычица тени	10
Пещерный владыка	5	Черный дракон	5
Архидьявол	8		

Stager:
Начальный расклад, прямо скажем, неудачный. Несмотря на одинаковый боевой дух наших героев, основные войска Псмита ходят первыми, и мне пока нечего им противопоставить. Кошмары, бесы, церберы, демонессы — и вот я дважды покусан, лишен половины маны и схлопотал цепную молнию в самый, так сказать, тыл... Драконы получают ход уже только втроем, а дьявол, обрушивший удар на гидр, оставил от доблестного отряда около четверти...

Хорошо хоть магическая баллиста не дожила до своей очереди: метеоритным дождем я накрыл и ее, и тележку с припасами, и чертовых демонесс в придачу. Пусть знают!

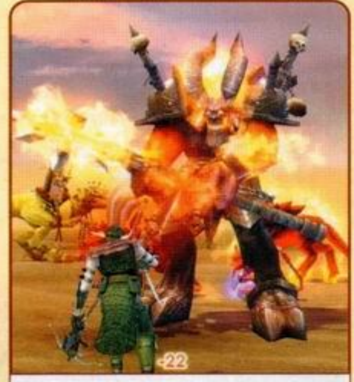
Псмит:
Я уже спел немало дифирамбов демону Дэлебу в «Советах мастеров» и надеялся, что использую его в случае «классического» реванша. Но и на дуэльном сервере он тоже пригодится. Особенно надеюсь, что Стажер еще не осознал возможностей его баллисты. И что он выберет какую-нибудь магическую расу. Тогда черти его приятно удивят.

Stager:
Синитар — хороший колдун, по крайней мере, в дуэльном режиме. Очень удачно соотносятся знания и сила, ровно как два к одному, а запаса маны в 60 единиц вполне хватает на характерную длительность одного тактического боя: дольше мне все равно никто колдовать не даст. В доступе — усиленные заклинания, в том числе «Метеоритный дождь», способный при хорошей наводке нанести 4-5 тысяч единиц урона единовременно.

Псмит: А в углу пещерные демоны радуются, как дети, предвкушая огненный шар в левый верхний угол.

Псмит:
С чего начинает бой демон? С выяснения актуального вопроса: кто из вражеских бойцов попал под кошмаров и церберов. Они почти всегда ходят первыми и успевают сразу же добежать и пнуть. Расклад превосходит мои самые смелые ожидания: попались и драконы, и темные всадники! Причем так, что можно одним щелчком собачьих челюстей накрыть тех и других разом. Именины сердца! Но праздновать пока рано: знаем мы, на что может хватить опытной чернокнижнице даже половины ее маны.

К сожалению, тут почему-то вызывать подкрепления умеют только



Stager: Куда уж тут теперь — с голой-то пяткой и на булаву Архидьявола.

ТРИБУНЫ БОЛЕЛЬЩИКОВ

Псмит	ПРОТИВ	Stager
Болельщиков: 1645		Болельщиков: 1713

Приз зрительских симпатий получает **Алексей Шуньков**

Вы можете стать болельщиком и поддержать одного из участников дуэли, проголосовав за него на сайте журнала (www.lki.ru), в разделе «Дуэльный клуб». Голосовать можно не чаще одного раза в сутки.

Stager: Вся значимая инфернальная братия ходит раньше меня...

бесы и рогачи. Я это, конечно, знал, но считал и считаю дискриминацией.

Дракон решил, видимо, погибнуть с честью и спикировал на мои ряды. По этому поводу у Кэрролла есть хорошие строчки: «Взы-взы! — стрижает меч». Меч у пещерных владык — не простой, а стрижающий, как раз для таких случаев.

Stager:
Ситуация осложняется. Драконы больше не с нами, владычицы тени на последнем издыхании после атаки кошмаров, на руках — только ассасины и фурии. Кажется, это конец. Впрочем, игровые ситуации бывают обманчивы — у меня в запасе еще есть метеоритный дождь. Так удачно, как в первый раз, его уже применить не получится, но хотя бы накрою архидьяволов, кошмаров и бесов. Шмяк! Но сил все равно мало — дьяволы по-прежнему в строю, хоть и поубавили в числе, а у меня дела с войсками все хуже.

Псмит:
Мои войска пришли в экстаз: они поняли, что *всем не достанется!* Собачки, лошадки и даже солидные дьяволы дерутся за остатки стажерских войск: «— Мне, мне окорочок! — А я ушками похрустеть люблю! — А мне...».

Stager: Еще немного, и мана кончится.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Stager:
Колдун против героя демонов — это изначально слабый ход. Ему бы запас маны как у выпускника Академии, и можно было бы попробовать что-то возразить. А так... Половину магической энергии черти съели сразу, остатки вытянули немногим позже. Хватило на пару заклинаний — и все, судьба боя целиком перешла в руки войск. А они были заведомо слабее.

Псмит:
Да, Синитар в этом смысле — не лучший выбор, хотя заклинания у нее отменные, но маны мало. Помимо прочего, чернокнижник не должен атаковать. Ему надобно обороняться и надеяться на магию. Ну, и с расстановкой мне идеально повезло.

БОЙ 2. ПОТЕРЯННЫЙ РАЙ

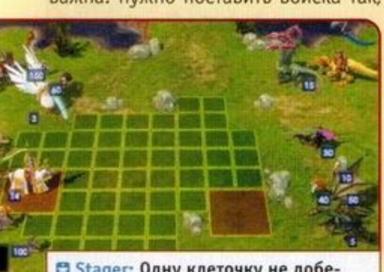
СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Ричард Псмит		Алексей Шуньков	
Синитар (Лига Теней)		Виторрио (Орден порядка)	
6 / 2 / 12		9 / 9 / 6	
6 / 2 / 4 / 60		6 / 3 / 0 / 60	
Ассасин	50	Ополченец	100
Фурия	40	Стрелок	150
Наездник на ящере	30	Оруженосец	60
Пещерная гидра	15	Королевский грифон	50
Владычица тени	10	Инквизитор	10
Черный дракон	5	Паладин	14
		Архангел	3

Псмит:
А вот теперь я возьму Синитар. Поле боя у нас довольно каменистое, и все ключевые войска можно будет, надеюсь, спрятать от первого удара. Попробую сам последовать тем советам, которые только что давал в разборе полетов.

Stager:
У расы людей я ценю ровно два отряда: паладинов и королевских грифонов. Остальные все чаще создают видимость бурной деятельности, а эти — решают исход боя. Поэтому я и остановил свой выбор на Виторрио: у него этих войск больше всего. Инквизиторы, которых дают до обидного мало, при этом будут играть роль магической поддержки, усиливая кавалерию «Каменной кожей», а архангелы постараются воскрешать паладинов, если с теми вдруг чего случится.

Stager:
Тактическая фаза для людей очень важна: нужно поставить войска так, чтобы ничто не преграждало дорогу доблестным конникам. Ведь их атака тем сильнее, чем больший путь они пройдут до столкновения с противником. Именно поэтому приходится всеми силами стараться избегать окружения этого отряда: позиционная война — не их призвание. И именно поэтому же я ставлю их в самый центр, напротив дорожки чистой земли — чтобы было место для стремительного разбега и сокрушительного удара.



Stager: Одну клеточку не добегаю! Вот так просчитался...

Мой противник — маг, так что войска желательно отодвинуть подальше друг от друга и не напрашиваться на «Метеоритный дождь». И кстати, грифонов при этом учитывать смысла нет: первым же ходом они взмоют в небо, чтобы нанести вражеским стрелкам «Удар с небес», более не участвуя в общем позиционном столпотворении.

Псмит:
Играем в игру «угадай, куда Стажер поставит паладинов». У меня есть две открытых дороги, на одной должны стоять всадники — для атаки (в обороне они бессмысленны), на другой — гидры. Ставлю гидр на фланг. Все остальные от прямого удара закрыты, и у меня есть шанс успеть хотя бы одно заклинание до атаки на драконов и стрелков.

Stager: Телепорт уносит стрелков на позиции.

Stager:
Выбирая цель для «удара с небес», я решил остановиться на Владычицах тени — уж они-то навряд ли куда-то отойдут, тем более что спереди прикрыты фуриями. Грифоны легко оторвались от земли, и я остался наедине с остальными войсками... Та-ак, что тут у нас. Н-да. С паладинами я все-таки прогадал: за ход они ни до кого не добегают: мешает кочка, которую я поначалу упустил из виду. Ничего не остается, кроме как пододвинуть их немного поближе и оставить так до следующего хода. Архангелы придвинулись поближе к гидрам, чтобы на следующем своем ходу отсечь им голову-другую. А баллиста, стреляющая трижды, разнесла в пух и прах вражеских ассассинов.

Псмит: «Нет, уважаемые, не выйдет из вас святых Георгиев!» — подумали драконы.

Псмит:
Можно бы поманеврировать владычицами, но... не буду. Не так-то много и снимут с них грифоны, к тому же я буду выглядеть отменно глупо, если оппонент на самом деле атакует ассассинов.

Стажер идет в атаку; но он, кажется, забыл, что всадники бегают быстро и успеют пробить с разбегу по архангелам. Этих пернатых надо стараться уничтожать первыми.

Stager: Видите арбалетчиков? И я уже не вижу. А они были.

Stager: Гидры могут привешивать на шею еще один череп.

Вынужден признать, что мои теоретические выкладки не оправдываются: атаковать драконам все же нужно, иначе паладины получат преимущество. К счастью, мечники и арбалетчики далеко, так что подставляю я их при этом разве что под ополченцев. Ополченцы напали, конечно, но их печальная судьба не тронула ни одного из участников. Вот только наездникам досталось на орехи. 150 арбалетных стрел — это вам не жук чихнул. Зато «Шок земли» добил паладинов. Размен — в мою пользу.

Stager:
Странно, но факт: мои стрелки еще в большинстве своем живы. Паладины погибли, так никого и не отправив на тот свет, от архангелов осталось противное архангельское перышко, а эти — живы, и хоть бы им хны... Тем временем из полета вернулись птички, снесли восемь из десяти Владычиц тени и отпорхнули на середину карты.

Когда ход перешел к герою, я с интересом обнаружил на страницах славное заклинание — телепорт. Помнится, давеча один герой так ловко своих големов телепортировал, что в итоге вырезал всю мою армию... При телепорте, вроде как, перемещенные войска резко прибавляют в инициативе, получая ход.

И вот он — план. Раз уж пара драконов «подперла» моих арбалетчиков, телепортирую-ка я их поближе к вражеской группе из сорока фурий. Получив призовой ход, они в упор разнесут псмитовых «дальнобойщиков», оставив его, фактически, без дистанционных войск. Решено. Вспыхивает заклинание, отряд из 113 бравых арбалетчиков перемещается на расстояние прямого выстрела... но... инициативы не получает!

О боги! Где-то я, кажется, просчитался. Вместо того, чтобы придвинуться поближе и лихо выстрелить, мои бойцы встали под удар и... испуганно зажмурились.

Псмит:
Ой, что это? Арбалетчики решили исполнить шоу «расстрел революционных матросов германскими интервентами»? А, я догадался: Стажер почему-то решил, что его Виторрио обладает способностью «Внезапная атака». Ну что ж, сейчас я их буду немножко кушать... А остальное поле накрою ковровым бомбометанием. Маны с лихвой хватит на остаток боя.

Stager:
Похоже, это все... В одночасье растеряв всех стрелков, я остался практически беззащитен. Последние надежды оставались на баллисту, каждый залп которой убивал по одной-две гидры, при том, что стреляет адская машинка трижды. Грифоны подвернулись под заклинание и тоже погибли, инквизиторы прожили до следующего «метеоритного дождя»... К слову сказать, накрывшего и осадную технику. Еще пара ходов, и Псмит уже праздновал победу.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Stager:
Все шло хорошо, пока я не решил поэкспериментировать с телепортацией. Представляю радость Псмита, когда ему прямо в прицел заглянуло большое доверчивое лицо моего арбалетчика... Начав относительно выигрышную стратегию, с пользой применив грифонов и трехствольную баллисту, я одним заклинанием перечеркнул все достигнутые результаты. Обидно.

Псмит:
Ну, положим, выстрелили арбалетчики, и что? И попали они под ту же раздачу, в смысле, под метеоритный дождь. Если он убивает 20 королевских грифонов, а у тех в три с половиной больше хитов, чем у арбалетчика... В общем, не вижу повода так уж себя угрызать. Шансы оставались, но — не более.

БОЙ 3. ЖЕСТОКАЯ ДОЛИНА

Ричард Псмит		Алексей Шуньков	
Оссир (Лесной союз)		Дираэль (Лесной союз)	
7 12 5 / 7 1 3 70		3 8 8 / 5 0 0 50	
Дриада	90	Дриада	300
Танцующий со смертью	60	Танцующий со смертью	20
Мастер лука	80	Мастер лука	40
Верховный друид	30	Друид	40
Серебряный единорог	30	Верховный друид	40
Древний энт	16	Серебряный единорог	30

Псмит:
Я терпеть не могу «зеркальных» боев. Они оскорбляют мое стратегическое самоощущение. Готов с легкостью играть эльфом против кого угодно, но не эльфа. Ну да ладно, попробуем управиться... Враг сильнее в рукопашной, я — в стрельбе. Так обычно с эльфом и бывает. Попробовать вообразить, что противник — рыцарь, что ли?

Stager:
Когда эльф идет на эльфа, играют роль, в первую очередь, инициатива и количество стрелков. Признаюсь, я не слишком доволен выбором: изучив расклад, я понял, что Псмит распорядился этими параметрами намного удачнее и почти наверняка получит право первого хода. Но зато на моей стороне — десять зеленых драконов, а вражеские энты в этот раз, похоже, будут сидеть без работы. Их основная задача — привязывать к себе шустро бегающих бойцов, а у меня (как назло!) все колдующие да стреляющие. Вот такая назадача-с, товарищ Псмит.

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Stager:
В расстановке светлых эльфов тоже немало хитростей. К примеру, важно учитывать, что серебряные единороги относительно иммунны к магии, причем еще и распространяют этот иммунитет на все стоящие рядом дружественные отряды. А верховные друиды не особо боятся блокирования, так как колдуют намного лучше, чем стреляют, и при необходимости могут огреть молнией слишком близко подобравшегося неприятеля. Схема получилась такая: в самом углу — мастера лука, перед ними — верховные друиды, а сбоку — двухклеточные единороги. Наконец, по другую сторону от стрелков к единорогам примыкают дриады и танцующие с клинками. Драконы и обычные друиды — отдельно.

Stager: В прицеле «метеоритного дождя» — ровным счетом все, что способно стрелять.

Псмит:
По идее, стрелков своих Стажер должен ставить за стеной поганок. Поэтому проигнорируем шаблоны и по-

Stager: Призванный феникс резко переломил ход боя.

Stager: Главное вовремя выработать у единорогов бодательный рефлекс.

Псмит: А в вышине гордо парили слепые драконы...

ставим в тот же угол единорогов. Эльфы и друиды — по диагонали от них назад, как обычно (не помню точно, силен ли противник в магии, но проверять не жажду). Левый фланг отводится дриадам и танцорам; их слишком мало, чтобы от них был реальный прок.

Stager:
Первым делом я вывел драконов на передовую. Долететь за один ход им не под силу, зато своим наглым появлением в центре карты они наверняка отвлекут внимание от стрелков, давая им шанс дожить до своей очереди. Впрочем, нарвались они заметно раньше, чем я ожидал, — вражеские единороги в момент ослепили их, и четверо изумрудных ящеров погибли от копыт уродливых рогоносцев. На своем ходу псмитовский герой телепортировал энтов под бок моим друидам, благо они тоже не получили при этом дармовой инициативы. Ну и славно: бьют энты не слишком сильно, а их узловатые стволы прикроют группу стреляющих воинов от более грозных атак. Особенно если единороги сумеют при ударе ослепить буратин.

Псмит:
Черт возьми, ну и магия у этого негодяя! Рейнджеры так колдовать не должны! Мои стрелки, оставшиеся без поддержки единорогов, резко поубавили в численности. Нужно ответить встречным геноцидом; для этого телепортирую эльфов прямо под нос вражеским стрелкам. И единорогам, увы. Энты и мастера лука покончили с верховными друидами Стажера, но получили от команды простых друидов. И тут прилетели дриады...

Черт возьми, надо все-таки взять за правило разбираться с дриадами быстро. Три сотни штук — это серьезная заявка. С моим стрелковым флангом уже можно прощаться.

Stager:
Порадовавшись удивительной боевитости дриад, я еще разок заполировал «Метеоритным дождем» местность, отправив на тот свет остатки мастеров лука и — наконец-то! — баллисту. Друиды, получив ход, свели счеты с отдельными представителями друидов вражеских, и соотношение стреляющих войск стало явно в мою пользу — 40 друидов + 5 мастеров лука против 16 друидов. Драконы по-прежнему стоят ослепленные в центре поля, а между энтами и единорогами завязалась потасовка. Ослепить пока не получилось, но я работаю над этим.

Что-то я совсем забыл про вызываемых тварей. Феникс — единственное в игре существо восьмого (!) уровня — теперь сражается на моей стороне. Вот он-то и займется вражескими единорогами, пока они еще не совсем доели беззащитных драконов. Те вскоре присоединились к банкету, но вдруг проснувшаяся конская удача криво ухмыльнулась врагу, и драконы полегли, как один. Все трое.

Псмит:
Я расскажу вам грустную историю, как единороги и феникс долго грызли энтов, плюясь стружкой... Энт — он прочный, но в душе добрый, и не хочет делать красивой рогатой лошадке больно. Вот и не сделал. И был порублен на дрова. Увы и ах.

Псмит: Помните, как Мюнхгаузен оказался между львом и крокодилом? Вот примерно так получилось с единорогами.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Stager:
Думаю, здесь Псмит немного недооценил дриад. Когда их несколько десятков, проку не будет, но три сотни — это уже достаточно значимая сила. И еще, сконцентрировав огонь на угловом секторе моих стрелков, он упустил из виду сорок друидов чуть поодаль, позволив им сделать не один и не два выстрела. Однако исход боя висел на волоске достаточно долго, пока к нему не подключился феникс. Он-то и склонил чашу в нужную сторону.

Псмит:
Я, похоже, с самого начала был деморализован ненавистной «зеркалкой» и сделал ряд грубых ошибок. В первую очередь — в расстановке: энтов надо центрировать, чтобы не приходилось раньше времени убирать из строя единорогов. Далее, неправильный приоритет целей. При более грамотном маневре на старте никакие дриады стрелков не поедят, потому что не доживут. В общем, победы по всем параметрам не заслуживал.

Ричард Псмит		Алексей Шуньков	
Аксель (Орден порядка)		Равэнна (Некрополь)	
8 12 2		3 5 14	
3 4 2 30		6 0 0 90	
Стрелок	120	Костяной лучник	200
Оруженосец	70	Призрак	60
Королевский грифон	40	Высший вампир	60
Инквизитор	12	Архилич	30
Паладин	14	Вестник смерти	25
Архангел	7		

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

БОЙ 4. ПЫЛАЮЩИЕ ПЕСКИ

Stager:
И сразу новость: я не угадал. Паладины, вступившие в бой сразу вслед за упорхнувшими в поднебесье грифонами, за один налет полностью уничтожили архиличей. Тридцать штук, прошу заметить. Четверть сотни вестников смерти

Псмит:
Я вижу в области расположения Стажера два уютных каменных закутка, словно бы самой природой предназначенных для личей. Особенно симпатичен один из них, полностью прикрывающий от лобовой атаки крупных существ. Ошибусь ли я, предположив, что там личи и окажутся? Но ведь лич и сам — не маленький, а значит, паладины достанут его по диагонали! Центр я оставлю пустым; на правом фланге архангелы прикроют арбалетчиков, на левом — мечники монахов.

Stager:
Вражеского героя я знаю достаточно неплохо. Его основная сила в войсках, и косвенно — в благословениях, на них накладываемых. А основная боевая единица, как и у Виторрио из второго раунда, паладины. Здесь уже начинается лотерея: угадать и поставить основные войска так, чтобы не попасть под прямой удар с разбега. Ибо разогнавшийся паладин силен, решителен и устрашающе прямолинеен.

Псмит: Никогда не ставьте личей в предсказуемые места!

нанесли ответный удар, сократив поголовье лошадей до восьми, а вампиры загрызли еще парочку. Но, увы, мое любимое заклинание метеоритного дождя не нанесло особого урона архангелам, и на их ходу паладинов вновь стало двенадцать. К счастью, воскрешать они умеют только единожды.

Stager: Встали бы скелеты на одну клетку левее, и паладин не пробился бы к личам.

Псмит:
Между прочим, я сделал колоссальную глупость: не рассчитав удар паладинов, поставил грифонов атаковать тех же личей. Но это не так страшно: сейчас моих паладинов будут окружать, и всякое может случиться. Главное, самому туда нечаянно не встать: этим бойцовым дятлам с высоты не видно, кого и куда они клюют.

Но — о радость! — на это место встали вражеские скелеты. Паладины с размаху врубились в строй скелетов с луками и похрустывают там косточками. Главная забота теперь — вестники смерти; я постараюсь принять их на мечников, потому что чем крупнее добыча — тем лучше себя вестники чувствуют. Паладинов, конечно, все равно добьют (вон, уже вампиры за них взялись...), но такая уж их паладинская доля. Еще ни в одной дуэли на моей памяти паладины до конца не доживали.

Stager:
Когда войска разбрелись по карте, приходится смещать акцент на более точечные заклинания. Вот уже второй раз мне верой и правдой служит «Шок земли». В этот раз жертвой стали вражеские лучники — было восемьдесят, стало двадцать. Множество локальных боев по всей карте явно складывалось не в мою пользу. Вестники смерти не осилили архангелов, вампиры попали под удар грифонов, а призраки не увернулись от удара оруженосцев. Не осталось ни одного крупного отряда, но мои силы уже совсем на исходе. Придется, кажется, применить последнее средство...

Псмит:
Слово за слово, а у некроманта остались только призраки и немножко вампиров. У меня же еще грифоны в порядке, архангелы в строю, мечники, монахи... И тут некромант, желая, видимо, гордо покончить самоубийством, вызывает Армагеддон. Интересно, зачем? Ведь, даже если бы грифоны не выжили, у меня должны были появиться дополнительные ангелы...

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Stager:
Некроманту без личей жить заметно хуже, чем с ними. Тут, положим, я просто не угадал. Но были явные ошибки. Думаю, если бы я вместо полюбившегося «Метеоритного дождя» обрушил на архангелов «Шок земли», паладинов бы воскресло намного меньше. Как результат, я не лишился бы еще одного стреляющего отряда в лице скелетов.

Псмит:
Ставить на личей вообще рискованно — все знают, что лича надо убивать первым, и в этом обычно преуспевают. Если хочется, чтобы они пожили подольше, — надо стараться противника удивить. А предсказуемая расстановка кончается предсказуемым результатом.

Stager: Вампиры долго не продержатся.

Псмит: Моих архангелов просто-таки все игнорируют. Ломятся к стрелкам прямо через них...

БОЙ 5. ОБСИДИАНОВЫЕ ПОЛЯ

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Ричард Псмит		Алексей Шуньков	
Ора (Академия)		Дэлеб (Инферно)	
7, 12, 5 / 7, 1, 3, 70		6, 2, 12 / 6, 2, 4, 60	
Старший гремлин	300	Бес	120
Обсидиановая горгулья	120	Огненный демон	100
Стальной голем	120	Цербер	80
Архимаг	60	Демонесса	60
Султан джиннов	20	Кошмар	15
Раджа ракшасов	10	Пещерный владыка	5
		Архидьявол	8

Псмит:
А я возьму магичку Ору. Ее войска заточены под простую цель: выжить подольше, пока госпожа волшебница изволит разбираться со вражеской армией. И маны у нее достаточно для очень затяжного боя. Будем играть от обороны.

Stager:
Последняя моя раса — Инферно. Выберу-ка я того же самого героя, который принес Псмиту победу в первом раунде. Сильный в атаке и защите, с неплохой инициативой и бестолковой магией... А также с баллистой, стреляющей огненным шаром: в целом комплект вполне достойный. И войска, войска... Шестьдесят демонесс, отвечающих на удар цепной молнией, — одни они чего стоят! Это определенно хороший герой.

Stager:
Тут хитростей с расстановкой немного... Демонесс — в угол, чтоб не мешались под ногами, лошадок и церберов в передние ряды, а остальные соль-сахар — по вкусу... Первым же ударом кошмары пробили оборону султанов джиннов. Вслед на ними вступили в бой церберы и, чтобы избежать контратаки, выбрали ту же цель. Когда дошла очередь до шести десятков архимагов, Псмит предусмотрительно решил сразу уничтожить баллисту, заодно задев огненным шаром моих не менее пламенных лошадей. Странный ход, но, возможно, разумный...

Stager: Что ни магия, то сплошные групповые благословения.

Stager: Из открытых врат скоро полезут твари.

Stager: Одна голова хорошо, а три — лучше. Особенно в такой компании.

Stager: Ишь, расстрелялся тут, расколдовался...

Псмит:
Как ни расставляйся, все равно кто-нибудь попадет под конницу — либо маги, либо големы сотоварищи. Ставлюсь по краям — с одной стороны джинны и маги, с другой компактно построенная (демоны не колдуют!) основная компания.

Конница оказалась на фланге джиннов. Ну, я и не предполагал, что джинны проживут долго, так что не огорчен. А вот что весьма отрадно — это то, что войска при атаке выстроились в линейку, позволяя архимагам порадовать одним залпом: лошадок, дьяволов, рогачей и баллисту! Это просто превосходно, не то пришлось бы убивать баллисту отдельным заклинанием. Дэлебу нельзя позволять стрелять в мою команду из своего фирменного «миномета»! Ну а Ора произнесла любимые слова «Метеоритный дождь». Полагаю, синоптики еще вчера обещали этой территории обильные дожди с градом!

Stager:
Метеоритный дождь немного потрепал тылы адской армии, но отряд из более чем сорока демонесс по-прежнему представлял собой грозную силу, раз за разом проходясь цепной молнией по сгрудившимся в углу гремлинам, големам, ракшасам и горгулиям. Архимагов осаждали кошмары, позднее уступив это почетное место архидьяволам. В общем, бой шел с переменным успехом, пока...

Есть! Сделав крюк, церберы забрались в узкий закуток между палаткой скорой помощи и гремлинами, встав так, что под удар попали сразу три отряда: горгульи, гремлины и стальные големы. Получился квадрат две на две клетки, из которых три были заняты сгрудившимися восками Псмита, а четвертую гордо заняли трехголовые зверушки. Атакуя горгулий, они мало чем рисковали в ответ, а урон приходился на всю компанию. Блеск!

Псмит:
Говорил же я сам себе: никогда не позволяй церберам жить дольше первых нескольких ходов! Весь мой стратегический план может пойти прахом из-за глупых псин. Стажер сумел, к тому же, рассредоточить войска так, что даже самый обильный метеоритный ливень более двух отрядов не накрывает. Надо придумывать аварийный план, потому что основной не то чтобы не сработал, но никакой уверенности в победе не дает.

Псмит: На магов не стоит идти колонной!

Stager:
Дело уверенно шло к победе, церберы пировали, в итоге оставив от «угловой группы» жалкую кучку големов. Архидьяволы несли потери, но постепенно сводили поголовье магов к разумному минимуму. Подтянулись к бою и вызванные прямиком из Ада твари, и даже огненные демоны, ранее занятые рисованием пентаграмм, успели доползти до передовой и присоединиться к потасовке. Правда, каждый раз, когда ход переходил к вражескому герою, я стабильно недосчитывался каких-нибудь значимых войск (маг, как-никак...), но даже это не особо омрачало картину.

Соответственно, на вызов *огненных* элементалей Псмита я отреагировал без трепета. Обступил их демонами и церберами, чтобы стрелять не вздумали, и успокоился... Но что это?.. Над чем так долго размышляет мой оппонент? Может, полагает, что любое огненное существо на карте — по определению мое, и ждет, пока я сделаю ход его элементалями?..

Псмит:
Ура, к счастью, элементали призвались *водяные*. Это ровно то, что нужнее всего сейчас. Огненных было бы слишком легко заблокировать. В дуэли вид элементалей определяется не местностью, а случайным броском, так что уповать приходилось только на удачу.

Тварей быстро окружили, но они сделали кольцо холода и расчистили местность. Похоже, Стажера это так озадачило, что он даже не знает, что делать теперь...

Три минуты в ожидании хода. Пять минут. Что за черт?

И тут звонит телефон. Стажер мило интересуется, почему *я* не хожу.

Стало быть, игра зависла. Но вот ведь нахальство: он спрашивает, признаю ли я свое поражение! А с чего бы это, интересно? У него осталось монстров — на два моих заклинания. Или он за два хода надеется добить остатки моих сил?!

Как выяснилось, он не понимает, как *я огненными* элементалями планирую выиграть это сражение. Да никак не планирую!

Дальнейшие переговоры опускаю. При ближайшем рассмотрении выяснилось, что каждая из клиентских программ определяет тип элементаля самостоятельно. И иногда они, что неудивительно, не совпадают. А после этого огненных элементалей на компьютере Стажера просят прочитать заклинание. — «Это как?» — обалдевают элементали и задумываются. Навсегда.

В общем, оставалось только согласиться на ничью в этом бое. Исход на 100% зависел от того, какие же все-таки элементали появились — огненные или водяные? Вот так драматически порой обнаруживаются баги...

Псмит: Положение дел с моей стороны. Не вижу оснований для пессимизма.

Stager: А я говорю — элементали огненные!

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Stager:
Да, вот такой забавный баг. Что отдельно интересно, он действительно влиял на исход боя. Заблокировав стреляющих элементалей, я более-менее обезопасился от них. Конечно, в том случае, если они действительно *огненные*, как это было на моем компьютере. А вот в партии Псмита — наоборот: мой ход как нельзя лучше подставлял войска под удар «Кольцом холода», которое умели колдовать *водяные* элементали. Вот она — самая естественная в мире ничья.

Ну а по суммарному рейтингу приходится признать — реванш моему оппоненту удался.

Псмит:
Я все равно наделал ошибок в этом бою, иначе не пришлось бы полагаться на элементалей. В итоге исход схватки решила случайность. Впрочем, можно сказать, что ничья в этом бою меня вполне устраивала...

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ

ПОБЕДА РИЧАРДА ПСМИТА

Космическое оружие

Оружие: вчера, сегодня, завтра

DOMINGES

К нему потянулись со стаканами воды, а в четырехстах километрах над его снежными кудрями беззвучно, мертво, зорко прошел, нестерпимо блестя, автоматический спутник-истребитель, начиненный ядерной взрывчаткой…

А. Стругацкий, Б. Стругацкий «Улитка на склоне»

Летняя ночь в Одессе. Солнце давным-давно убралось прожаривать противоположное полушарие, но духота не спадает. Одно спасение — сидеть во дворе, на клумбе, и смотреть в звездное небо, перебирая в голове известные мне созвездия (штуки три-четыре, никак не меньше), пытаюсь их отыскать среди звездной неразберихи. И тут я замечаю крупную яркую звезду, неторопливо пересекающую небосвод с северо-запада на юго-восток. Машинально отмечаю — синоптический. Связные и навигационные обычно по меридиональным орбитам ходят. А может, шпион какой-нибудь? Нет, те маленькие, не блестят так нахально и повыше должны быть. С Земли их не увидеть невооруженным глазом. Может, это Хаббл или МКС?. Какая разница…

Мысли неторопливо переползают в голове с места на место, недовольно сторонясь друг друга и стараясь не соприкасаться боками. Цепочка ассоциаций ведет все дальше… Хм, космос… Оружие… Так-так-так… А не похулиганить ли мне? Почти уверен, читатели ждут сейчас либо дробовиков, сжатых в потных от жары руках, либо каких-нибудь гранат, болтающихся на влажном от пота ремне. Нет, эта духота определенно сведет меня с ума.

Итак, решено. Хулиганству — быть.

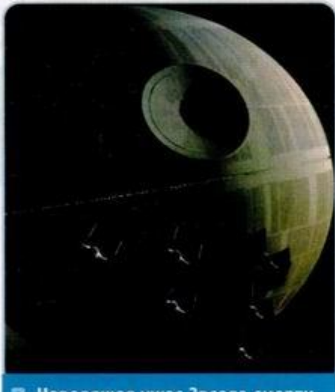
Ионные пушки, гравитационные щиты и прочие страсти

Нет-нет, это мы с вами обсуждать не будем. Разгул фантазии писателей и игроделов никакая реальность не выдержит. Ну разве что ионную пушку, да и то немного. Без доброй ионной пушки редко какая глобальная стратегия обходится. Ну, а как же иначе? Они там, понимаешь, строят свой отдельно взятый загнивающий капитализм с вествудовским привкусом. И, ясное дело, хотят его завоевания защитить. Без ионной пушки это просто нереально. Впрочем, не она решает, а Ядрена Бомба. Кстати, как это ни смешно, но в реальности где-то так и есть. Но об этом поговорим в свое время.

Легендарная ионная пушка. Видите ореол вокруг нее? Это ореол славы.

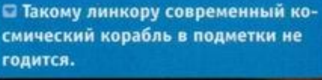
Куда только эту многострадальную ионную пушку не совали. Практически вся серия Command & Conquer, Crimsonland (там тоже была, но на орбиту ее не выводили, а в руках таскали), Master of Orion, Ogame (здесь ее не потаскаешь, но есть куда лишние кристаллы тратить), «Вселенная Х», рожденная в пропахших баварским пивом недрах Egosoft, и линейка StarWars от Bioware Corporation… Правда, когда за дело взялась Petroglyph Games, она проявила широту взглядов и добавила ионную гаубицу. До ионной зенитки или мортиры, надо полагать, не додумались. Или не нужно было. Гаубица вроде как вполне справляется с орбитальными целями. Ну да ладно, оставим в покое ионную пушку, ей и без нас несладко приходится. Попробуем окинуть взглядом весь арсенал.

Спектр игрового и кинематографического космического оружия поистине необъятен. Тут и вселяющая ужас Звезда Смерти, работающая на неведомых науке принципах, и огромные космические линкоры, начинающие *гореть* и *падать*, когда их сбивают, и маленькие юркие истребители, *со свистом* пролетающие мимо восхищенного зрителя. И все это в вакууме, заметьте… Наконец, вспоминаются трассы *медленно пролетающих* и *видимых со стороны* лазерных импульсов.


Наводящая ужас Звезда смерти.

Уже слышу возмущенный ропот поклонников «Звездных войн». Что вы, господа, я и сам с удовольствием все это смотрел. И так же, как и вы, близко к сердцу принял непростую судьбу Энекина Скайуокера. И многогранную в своей немногословности личность Р2Д2 постигал. Но, хотя Платон в моих друзьях и не числится, истина — превыше всего. Если отодвинуть в сторону все то космическое оружие, которое не имеет реальных аналогов, что же нам останется для сравнения? Не так уж и много, оказывается. Гигантские звездолеты? Я их и в глаза не видел. Самый крупный космический корабль (комплекс «Буран-Энергия») поместится в ходовой рубке имперского линкора класса «звездный разрушитель». И не просто поместится, а будет вокруг лампочки жужжать.

Лазерный луч должен быть виден. Иначе зритель не пойдет на фильм.


Такому линкору современный космический корабль в подметки не годится.

Всяческие гравитационные пушки, энергетические поля и гиперпространственные двигатели? Аналогично. Туда же отнесем и навязшее в зубах плазменное оружие всех систем и калибров, и не менее осточертевшие бластеры (такой же непременный атрибут космического бойца будущего, как острые уши у эльфа). Как вы сказали? BFG9000? Пардон, без комментариев. В ту же корзину, что и гипербластер. Вместе с ее зелеными плазменными сгустками. Будь хоть что-то из этого на вооружении Пентагона — они бы с МО СССР даже разговаривать не стали, уж не говоря о «холодной войне». Думаю, впрочем, что Советский Союз тоже не отличался бы

многословием, заполучив в руки что-либо подобное.

Итак, ближе к делу. Из имеющего отношение к реальности у нас — ионная пушка (точнее, пучковое оружие), лазер, рейлган (правда, далеко не в том виде, что в играх, а чуть побольше), пушка Гаусса, ракеты-перехватчики (кое-где встречаются, но выглядят мелко и несолидно), ЭМИ-оружие (никакого отношения к игровым «пушкам» чертовски неудобной формы не имеет). Вроде как все. Трудно проводить иногда параллели, поскольку та же ионная пушка то в жилетный карман помещается, то на низкой орбите лапы по земле волочит. Вот и определи, космическое это оружие или нет.

В общем и целом, описывать игровое космическое оружие затруднительно, да и скучно. Оно обычно «где-то есть», но о нем известны лишь игровые параметры (живучесть, броня, наносимый урон, стоимость и т.п.), а о принципах его действия и внешнем виде остается только догадываться. Поэтому перейдем к реальности и поглядим, как же на практике устроено то, что болтается на орбитах игрового мира.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ — КАК ЭТО НАЧИНАЛОСЬ

С появлением ракетных носителей, способных доставить ядерный заряд практически в любую точку земного шара, человечество вдруг ощутило полную беспомощность перед лицом этой угрозы. Такое положение вещей не устраивало даже те государства, которые располагали баллистическими носителями. Понятие «взаимного гарантированного уничтожения» долгое время было единственным фактором, сдерживающим применение стратегического ядерного оружия.

Попытки противодействия баллистическим ракетам вероятного противника велись с тем или иным успехом с 1957 года. Системы противоракетной обороны (СПРО) NIKE ZEUS, NIKE X, SENTINEL, SAFEGUARD не выходили за рамки привычных представлений «ракеты сбиваем ракетами». Основой всех этих систем были противоракеты с неядерной или ядерной головной частью и высокой *тяговооруженностью*.

> **На заметку:** тяговооруженность, она же *нагрузка на мощность* — характеристика двигателя, определяющая максимальное ускорение ракеты при старте.

Само собой, противоракетами предполагалось сбивать боеголовки на участке подлета к цели.

Тем временем разработчики ракетно-космического оружия не сидели сложа руки. Появились межконтинентальные баллистические ракеты (МБР) с разделяющейся головной частью. Боевые блоки индивидуального наведения могли атаковать несколько целей одновременно или осуществ-

Старт противоракеты «Спринт».

лять массированную атаку одной цели. Боевые блоки приобрели способность к маневрированию на этапе подлета. При этом эффективность средств противоракетной обороны наземного базирования резко падала. Более того, появились методики, предусматривающие подрыв на этапе подлета «ослепляющего заряда», который напрочь выводил из строя радиолокационные подсистемы обнаружения целей. Любопытно, что деактивация программы Safeguard связывалась с появлением на советских ракетах боевых блоков индивидуального наведения, которые сводили, по мнению специалистов США, практически к нулю возможности использования ракет Sprint для защиты базы МБР Minuteman. Программа Safeguard была закрыта в 1978 году, хотя ее радары еще долго продолжали работать как средства раннего оповещения.

В свою очередь, противоракетная оборона также совершенствовалась, становясь многоэшелонной и обрастая подсистемами раннего обнаружения ракетно-ядерной атаки. Непрерывно росла тяговооруженность противоракет, их способность удерживать цель и гарантированно поражать ее на безопасном от атакуемого объекта расстоянии.

Ситуация стала напоминать классический «спиральный спуск», которому нет конца. Это понимали все. Идея перехвата межконтинентальных ракет на заатмосферном участке, что называется, витала в воздухе.

И вот в сентябре 1982 года было образовано Объединенное космическое командование США, призванное координировать все работы военного характера в космосе. Это событие было «первой ласточкой», возвещающей о смене стратегического подхода США к обороне.

В этом же году произошло еще одно ключевое событие. Частная исследовательская организация «Фонд наследия» опубликовала пилотный проект «Высокая граница». Среди прочего в нем утверждалось, что США технологически готовы к созданию единой системы противоракетной обороны для всей территории страны. В ее основу должны были лечь низкоорбитальные спутники, несущие на борту неядерные самонаводящиеся противоракеты.

Проект «Высокая граница» не привлек тогда должного внимания специалистов. Но зерна новых идей были брошены на благодатную почву всеобщей ядерной истерии. Именно они стали основой новой стратегии США.

23 марта 1983 года президент США Рональд Рейган впервые обратился к своему народу с идеей стратегической оборонной инициативы (СОИ). Он призывал взяться за программу, способную противопоставить угрозе советских ракет такие средства обороны, которые позволят американскому народу и его союзникам жить в уверенности, что их безопасность основана не только на возможности ответного удара, сдерживающей потенциального агрессора, но и на способности перехватить и уничтожить его баллистические ракеты прежде, чем они достигнут цели. В 1984 году директивой № 119 эта программа была возведена в ранг первоочередной задачи государства.

Впрочем, оборонительный характер СОИ был весьма сомнителен. Во-первых, будучи реализованной, такая система позволяла безнаказанно наносить ядерные удары по вероятному противнику, а во-вторых, ее компоненты легко могли быть приспособлены для наступательных целей.

И интегральная надежность, и боевая эффективность подобной глобальной системы даже в теории оставались весьма сомнительными. На тот момент Советский Союз мог обеспечить одновременный пуск более чем тысячи баллистических ракет. Среди них было более трех сотен Р-36М и Р-36М УТТХ, способных нести по восемь-десять боевых блоков индивидуального наведения по 500 килотонн каждый. Многократные подсчеты показывали, что **никакая** глобальная СПРО не сможет гарантированно уничтожить более пяти тысяч одновременно атакующих объектов. А ведь прорыв к цели даже одного процента от этого количества лишал смысла всю затею (шутка ли — пятьдесят ядерных боеголовок!). А по теории могло прорваться и десять процентов, и даже больше.

Возникает вполне резонный вопрос: зачем же городить столь дорогой и бессмысленный огород? Ответ на него прост. «Холодная война» переросла в новую фазу, от массовой штамповки ракет перешла к «войне технологий», к битве чертежей и формул, к противостоянию суперкомпьютеров, непрерывно пробующих на прочность глобальную стратегическую ситуацию.

Стратегическая оборонная инициатива (кстати, замечаете, кому обязаны названием GDI — Global Defense Initiative?) была многоэшелонной и многокомпонентной надсистемой. Она охватывала множество систем, среди которых была и космическая. Но не только противоракеты наземного, воздушного и космического базирования были поставлены во главу угла. Речь шла и о более оперативных и высокоточных оружейных системах, которые предоставляла современная технология.

Космос (в смысле, вакуум) делает эффективными такие виды оружия, которые либо принципиально неприменимы в атмосфере, либо настолько низкоэффективны, что и возиться с ними никто не станет.

Вот их-то мы и рассмотрим в этой статье.

КОСМИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ ОРБИТАЛЬНОГО БАЗИРОВАНИЯ

Говоря о космическом оружии, можно пойти двумя путями. Под ним понимаются как наступательные средства, а именно межконтинентальные баллистические ракеты (МБР), так и разнообразные средства, считающиеся оборонительными. МБР скорее можно отнести одному из средств *доставки* ядерного оружия, а на этот раз мы поговорим о том оружии, которое может применяться в космическом пространстве, то есть при давлении меньше 10^{-7} Па, диапазоне температур от плюс нескольких сотен (на солнечной стороне) до минус 269 (в тени) градусов Цельсия и прочих неудобствах вроде космического излучения.

Советский проект боевой орбитальной платформы на базе комплекса «Буран-Энергия».

Для начала нам не мешало бы определиться с терминологией. Какое именно оружие следует считать космическим, а какое определить как «орбитального базирования»?

Согласно принятым сегодня определениям, космическим называется оружие, допускающее эффективное боевое применение на высотах свыше 120 км. А орбитальное базирование означает, что конкретная оружейная система делает хотя бы один виток замкнутой круговой или эллиптической орбиты.

Отделение боевого блока и наведение его на цель.

Более подробная классификация космического оружия орбитального базирования строится на его принципе действия, а не на боевом применении. Причина — некоторая его универсальность, определяемая большой дальностью поражения и местом расположения.

БОЕВЫЕ ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЕ СИСТЕМЫ

Электромагнитные — это потому, что их принцип основан именно на электромагнитном взаимодействии. Как правило, это поток когерентных квантов электромагнитного поля (фотонов) определенного частотного диапазона.

Когерентность означает, что все кванты, испускаемые источником за один импульс, согласованы между собой по фазе и монохроматичны, то есть имеют одну и ту же длину волны. Такое излучение обладает рядом интересных особенностей. В рамках настоящей статьи невозможно детально описать все боевые преимущества когерентного излучения, но главное можно сформулировать так: когерентное световое пятно наносит цели гораздо большие повреждения из-за так называемой «спэкл-структуры», приводящей к локальным концентрациям электромагнитного поля в миллионы раз большим, чем усредненная мощность луча. К тому же когерентное излучение можно сфокусировать в пятно размером порядка его длины волны (единственное ограничение здесь — дифракция). При этом разрушительное действие луча увеличивается в тысячи раз.

Единственным источником такого излучения служит лазер (LASER — **L**ight **A**mplification by **S**timulated **E**mission of **R**adiation, «Усиление света с помощью вынужденного излучения»). Впрочем, есть аналогичные по принципу генераторы микроволнового излучения, называемые мазерами (MASER — **M**icrowave **A**mplification by **S**timulated **E**mission of **R**adiation, «Усиление микроволн с помощью вынужденного излучения»). Однако последние не получили широкого боевого применения по причине довольно больших габаритов и малых излучаемых мощностей.

Космический лазер. Красиво, но неправдоподобно.

Итак, лазеры. Окутанное легендами и мифами грозное оружие, которое уже в середине 60-х годов поступило на вооружение научной фантастики. Однако фантасты — люди творческие, они не вдавались в тонкости квантовой оптики, посему и лазеры у них резали что угодно, где угодно и когда угодно. Действительность же намного скромнее и сложнее. К примеру, рассечь одним махом дюймовую стальную плиту лазером ну никак не удастся. Особенно в атмосфере, которая при увеличении мощности луча ведет себя очень нелинейно и норовит образовать плазменную «искру», совершенно непрозрачную для излучения и зачастую губительную для лазера. Вакуум, впрочем, тоже склонен ко всяким подвохам, когда лазерное излучение превышает определенный порог мощности.

Зеркало-концентратор. Самая уязвимая часть лазера.

Итак, существуют фундаментальные ограничения на мощность лазерного луча. Однако существуют многолучевые системы, которые позволяют направить на одну точку несколько источников, многократно усиливая разрушительное действие. Понятно, что без сверхточной электроники, систем наведения и удержания цели здесь не обойтись. Но об этом — ниже. А пока поговорим о солдатах лазерной «национальности» и прочих «меньшинствах» электромагнитного принципа действия. Однако не забывайте, что все нижеописанное по большей части существует в виде прототипов или лабораторных образцов. А в небе над нами пока, к счастью, мирно.

ГАЗОДИНАМИЧЕСКИЕ ЛАЗЕРЫ

Собственно говоря, это не совсем лазер. Его правильное название — суперлюминесцентный излучатель с молекулярно-термодинамической накачкой. Непонятно? Секундочку.

В отличие от лазера, использующего излучательные и безызлучательные уровни орбитальных электронов, здесь накачке подвергаются молекулы газа. А сама накачка происходит не квантами света, а адиабатическим расширением нагретого до высокой температуры газа. При этом возбужденные молекулы оказываются в метастабильном состоянии. А когда падение температуры становится критическим, генерируется электромагнитное излучение ИК диапазона.

Технически газодинамический лазер представляет собой газовую турбину с соплом особого профиля, выхлоп которой производится в полость оптического резонатора. Излучение распространяется при этом строго перпендикулярно направлению газовой струи. Первый действующий прототип газодинамического лазера был построен в 1967 году. И сразу же стало понятно, что боевое применение лазера — возможно.

Так выглядит газодинамический лазер. На орбиту такое вывести трудновато.

Преимущества газодинамического лазера — огромная развиваемая мощность в режиме непрерывного излучения. Она может достигать сотен киловатт в непрерывном режиме генерации (что абсолютно недостижимо для «настоящих» лазеров). Недостатки — большое количество потребляемого топлива, габариты и масса. А в условиях орбитального применения вылезает еще один серьезный недостаток. Струя газа, бьющая в вакуум, вызывает реактивный эффект, то есть нежелательное движение или вращение боевой космической станции. Для компенсации этого эффекта во время работы лазера должны работать и двигатели астрокоррекции, а их топливный ресурс отнюдь не безграничен.

Основные цели газодинамического лазера — МБР на разгонном участке и боевые блоки МБР на заатмосферном участке траектории.

ЭКСИМЕРНЫЕ ЛАЗЕРЫ

Эти устройства — чистокровные лазеры. Правда, накачка в них происходит не за счет облучения рабочего тела фотонами, а как результат электрического разряда в рабочем теле. В остальном их устройство мало отличается от классического лазера.

На заметку: термин *эксимер* (англ. excited dimer) обозначает «возбужденный димер» и обозначает тип материала, используемого в качестве рабочего тела лазера. Несмотря на то, что слово *димер* относится только к соединению одинаковых атомов, а в большинстве эксимерных лазеров используются смеси благородных газов с галогенами, название прижилось и используется для всех лазеров аналогичной конструкции.

Эксимерные лазеры могут работать как в импульсном, так и в непрерывном режиме. Излучение их лежит, как правило, в ультрафиолетовом диапазоне.

Боевое применение эксимерных лазеров орбитального базирования — уничтожение космических транспортных средств, боевых блоков межконтинентальных ракет, вражеских оружейных, коммуникационных и разведывательных систем орбитального базирования, высоколетящих атмосферных целей.

Боевая лазерная платформа.

Мощность боевых эксимерных лазеров может быть порядка десятков мегаватт в импульсном режиме за счет сверхмалых длительностей импульса. Энергия же одиночного импульса может достигать нескольких килоджоулей, чего вполне достаточно для разрушения стенок топливных баков, устройств телеметрии и связи, грузовых отсеков транспортных кораблей.

РЕНТГЕНОВСКИЕ ЛАЗЕРЫ

Классические лазеры, основанные на принципах накачки электронов или молекул, имеют принципиальные ограничения по длине волны излучаемых квантов. Даже для создания ла-

Орбитальный парад эксимерных лазеров.

зеров, работающих в области дальнего (вакуумного) УФ (от 190 до 90 нм), требуются всяческие ухищрения, снижающие их и без того малый КПД. Мягкое рентгеновское излучение (от 90 до 5 нм) можно получить, используя внутренние электронные оболочки. А испустить квант жесткого рентгеновского излучения ни молекула, ни электрон не могут. Причина тому — законы квантовой механики.

Однако согласно этим же законам ядра атомов способны испускать рентгеновские кванты. И они тоже могут находиться в метастабильном состоянии.

А зачем нужно когерентное рентгеновское излучение, можете спросить вы. Неужели недостаточно вышеописанных лазеров? Для уничтожения незащищенных объектов орбитального базирования — да, вполне достаточно. Но вот если цель находится на поверхности Земли, за мощным атмосферным щитом, то поразить ее лазером оптического диапазона практически невозможно. А вот рентгеновский орбитальный удар вполне с этим справится, да еще и пройдет через метровые бетонные перекрытия.

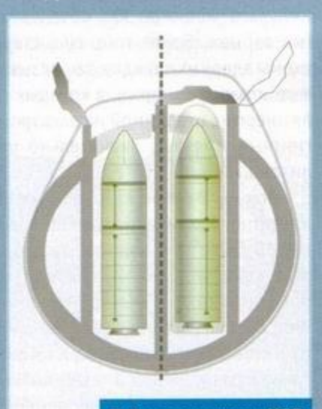
Что же касается заатмосферных целей, то рентгеновское излучение практически не отражается зеркальным металлическим щитом противолазерной защиты. То есть рентгеновский импульс уничтожит и щит, и то, что за ним находится.

Теперь возникает еще один вполне законный вопрос: чем же осуществить накачку атомных ядер? Элементарно, как выясняется. Мощнейшим импульсным источником жесткого рентгеновского и гамма-излучения может служить ядерный или термоядерный взрыв в вакууме. Как известно, часть энергии атмосферного ядерного взрыва тратится на создание фронта ударной волны. В вакууме же, где ударной волны не может быть принципиально, практически вся энергия взрыва расходуется на элек-

Предполагаемый вид рентгеновского лазера.

ИСТОРИЯ С ГЕОГРАФИЕЙ

Военные доктрины США и СССР 70-80 годов существенно отличались. Соединенные Штаты использовали так называемую *концепцию превентивного ядерного удара*. Согласно ей, ракетно-ядерное нападение должно носить упреждающую функцию. Основными целями ракет при этом предполагались советские ракетные шахты и стратегически важные на момент начала войны военные комплексы. Поскольку война с применением ядерного оружия не должна была носить затяжной характер, военно-промышленные объекты, транспортные коммуникации, крупные грузовые порты и индустриальные города не входили в число целей для ядерной бомбардировки. Иначе говоря, основной задачей американского ядерного оружия было уничтожение советского ядерного оружия.



Так размещены МБР в подводной лодке.

Советский Союз же придерживался доктрины *ответно-встречного удара*. При подтверждении факта массовых пусков баллистических носителей с территории США, появления в районах размещения шахтных пусковых комплексов стратегических бомбардировщиков вероятного противника либо каких-то иных событий, имеющих характер явной непосредственной угрозы, предполагался одновременный запуск всех оказавшихся под угрозой ракет и их распределение по действительным стратегическим целям. Опустевшие американские ракетные шахты атаковать при этом смысла нет, стратегические аэродромы — тоже. Поэтому целями ответно-встречного удара были крупные города восточного побережья. Впрочем, учитывая количество ядерных и термоядерных зарядов, которыми СССР располагал на этот период, нападению подвергался любой мало-мальски крупный город Соединенных Штатов.

Ядерный взрыв в Нагасаки. А ведь это всего 20 килотонн.

Именно концепция ответно-встречного удара породила межконтинентальные ракеты с разделяющейся головной частью. Их появление, равно как и наличие советских атомных подводных лодок с баллистическими ракетами, которые и до сих пор считаются практически неуничтожимыми, заставило США искать эффективные средства для восстановления собственного стратегического превосходства. Одним из этих средств стали крылатые ракеты воздушного и морского базирования. Их применение в отношении СССР было гораздо более эффективным, чем против США. Одна из тактик атаки крылатой ракеты — движение над водой на высоте нескольких метров. Это делает ее практически невидимой на экране наземных РЛС.

Крылатая ракета в полете.

А теперь взгляните на карту мира. Северное побережье СССР изрезано реками. Подводная лодка, боевой корабль или самолет могли произвести малозаметный пуск крылатой ракеты, которая входила в устье реки и шла над поверхностью воды, следуя изгибам ее русла. Скрытное перемещение и чрезвычайно высокая точность попадания делали крылатую ракету очень серьезным оружием.

Однако развитие орбитальных средств слежения и обнаружения воздушных целей снизили эффективность этого вида ракетного оружия. При своевременном обнаружении атакующей крылатой ракеты, идущей на дозвуковой скорости, любой фронтовой истребитель с легкостью ее уничтожает.

тромагнитный импульс (об этом будет ниже), корпускулярные потоки и гамма-излучение.

На заметку: по неофициальным данным, первый экспериментальный рентгеновский лазер с ядерной накачкой был построен и испытан в 1981 году. Испытания проводились на полигоне штата Невада национальной лабораторией им. Лоуренса в Ливерморе. По данным эксперимента, длительность когерентного рентгеновского импульса составила 10 нс, его длина волны — 1,4 нм, энергия одного импульса — порядка 100 кДж. Нетрудно посчитать, что развиваемая мощность этого устройства — 10 тераватт. Подобных источников направленного рентгеновского излучения история науки не знала.

В дальнейшем был проведен ряд заатмосферных испытаний, подтвердивших принципиальную и технологическую возможность создания боевых рентгеновских лазеров орбитального базирования.

Но дальше экспериментальных прототипов, к счастью, дело не пошло.

Экспериментальный рентгеновский лазер в Ливерморе.

Устройство такого лазера достаточно просто. Это пакет железных стержней, за одним из торцов которого расположен ядерный заряд. При его подрыве генерируется рентгеновский импульс, исходящий с противоположного конца пакета. Само собой понятно, что такая схема — принципиально одноразовая. Ведь в результате взрыва большая часть рабочего тела и несущей конструкции превращается в высокотемпературную плазму. По сути, рентгеновский лазер не содержит резонатора, да и не может его содержать. Не существует пока вещества, которое отражало бы рентгеновские кванты. Кстати, именно по этой же причине до сих пор не построено ни одного космического корабля с ядерно-импульсным двигателем или фотонного звездолета.

Области применения рентгеновского лазера — уничтожение заатмосферных защищенных целей, нанесение орбитальных ударов по наземным стратегическим объектам (командные центры, ракетно-шахтные комплексы, военные аэродромы, авианосцы, подводные лодки с ядерным оружием).

ЭМИ-ОРУЖИЕ

Как я уже говорил, ядерный взрыв в вакууме существенно отличается от атмосферного полным отсутствием ударной волны. На создание широкоспектрального электромагнитного импульса уходит до 30% общей энергии взрыва. Более того, существуют схемы ядерных зарядов, так называемые «трансформеры», в которых доля энергии, отводимой на электромагнитный импульс, значительно увеличена.

При мегатонном взрыве в электромагнитное излучение переходит энергия 10^{11} Дж. При подрыве такого заряда страдает в первую очередь микроэлектроника. Электромагнитный импульс наводит колоссальные токи в проводниках, что приводит к их разогреву и разрушению, а также вызывает пробои в полупроводниковых структурах. Особенно эффективно такое оружие при поражении групповых целей (боевые блоки ракет после разведения), но пригодно и для уничтожения высотных беспилотных летательных аппаратов, стратегических бомбардировщиков, межконтинентальных ракет на заатмосферном разгонном участке.

Для доставки на место ядерного заряда-трансформера используются, как правило, противоракеты орбитального базирования. Радиус поражения электромагнитного импульсного оружия — не более двух-трех десятков километров, поэтому оно требует точности и оперативности в применении. Отсюда и его бессмысленность для наземного базирования. Более того, это оружие ненаправленного действия, поэтому с одинаковой вероятностью поражает как вражескую, так и свою электронику. Так что оружие это вполне миротворческое. Без электроники не сильно-то и повоюешь.

Графическое представление поражения ракеты ЭМИ-оружием.

И вот тут самое время вспомнить о *мазерах*. Для поражения одиночной цели не требуется гигантских мощностей. Как показали эксперименты, электроника боевого блока ракеты необратимо выводится из строя при плотности потока мощности порядка 150-200 Вт/см^2. Это вполне достижимая величина на сегодняшний день, особенно если использовать несколько источников. Впрочем, серьезных практических разработок в этой области, насколько мне известно, пока нет.

Нерешаемой проблемой остается невозможность выяснить, действительно ли поражена цель (если это, предположим, боевой блок) и можно ли переходить к поражению следующей. Дело в том, что на инерционном участке траектории боеголовки просто летят и не подают никаких «признаков жизни».

Появлялись в каких-то, без сомнения, светлых головах идеи и об орбитальных ударах микроволновым излучением по наземным целям. Кроме поражения электроники, в этом случае предполагается и гибель людей. Если точнее, то сваривание их заживо. Как утверждают упомянутые «светлые головы», для этого не нужны особо большие мощности. Людей можно варить и медленно.

КИНЕТИЧЕСКОЕ И ПУЧКОВОЕ ОРУЖИЕ

Итак, с лазерами и ядерными зарядами покончено. Перейдем теперь к более экзотическим оружейным системам, но не забудем и о старых добрых противоракетах.

Фантастика и компьютерные игры редко вспоминают о противоракетах. Уж больно обыденно звучит. Зато «рейлган» или «гаусс» — почти на каждом шагу. Да и ионные пушки постоянно на орбитах болтаются, поверхности угрожают.

Итак, давайте посмотрим, как обстоят дела в реальности.

ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЕ ПУШКИ

Идея электромагнитной пушки, то есть орудия, в котором ферромагнитный снаряд разгоняется электромагнитным полем, далеко не нова. Впервые подобное оружие пытались создать еще в 1916 году. Снаряд массой 50 грамм, проходя через цепь коммутируемых катушек индуктивности, разгонялся до скорости 200 м/с. Устройство было чудовищно громоздким, дорогим, капризным и медлительным в перезарядке. Неудивительно, что военные, сравнив его с полевой трехдюймовкой, презрительно отвернулись.

Шло время, совершенствовались технологии. Об электромагнитных пушках накрепко забыли, а полоумных изобретателей, пытавшихся пропихнуть подобный «кунштюк», вояки, будучи людьми злопамятными, гнали с порога. Так продолжалось более 60 лет.

1978 год оказался переломным. Доверский центр разработки оружия сухопутных войск (США) приступил к исследованиям по созданию тактической электромагнитной пушки. Эти исследования привели к созданию совместного с Великобританией проекта ELS (Electromagnetic Launcher System).

А в 1983 году серьезно заговорили о создании стратегического противоракетного варианта электромагнитной пушки.

Вариант с катушками на оси ствола (так называемая *пушка Гаусса*) исследователи практически сразу же отвергли. Причин тому было достаточно: необходимость коммутации катушек, борьба с рекуперационными выбросами напряжения, неизбежный перегрев обмоток и еще масса аргументов «контра». А вот рейлган (он же *рельсотрон*) оказался перспективным.

На заметку: идея рельсотрона на редкость проста. Есть две параллельные проводящие рельсы, жестко закрепленные в диэлектрическом лафете. Если подключить к ним источник тока, ничего, естественно, не произойдет. Если же предварительно замкнуть рельсы скользящим по ним проводником (поближе к точкам подключения, но не вплотную), то после подключения и на рельсы, и на скользящий проводник начнет действовать сила Ампера (а не сила Лоренца, как ошибочно утверждают некоторые публикации). Она стремится разорвать замкнутый контур с током. Поскольку рельсы жестко закреплены, а замыкающий их проводник — нет, то в результате он начнет ускоренное движение от точки подключения, пока не сойдет с направляющих. Дальше разогнанный проводник будет двигаться равномерно и прямолинейно. Вот, собственно, и все.

Проще говоря, снаряд рельсотрона — это обычная стальная болванка. Но металл, разогнанный до таких скоростей, при ударе превращается в

мощную взрывчатку. Механизм явления таков. Металл всегда содержит свободные электроны. В разогнанной болванке они покоятся относительно кристаллической решетки металла. При ударе же болванка тормозится, а электроны по инерции продолжают двигаться вперед. Возникает электрический ток силой в десятки миллионов ампер, который просто взрывает и болванку, и металл преграды.

Основная проблема, вставшая перед создателями «рейлгана», — источник, способный обеспечить должные токи для ускорителя. Первый экспериментальный образец электромагнитного оружия с рельсовыми направляющими был создан в 1991 году, тогда же впервые прошли стрельбы с использованием боевых снарядов конической формы. Начальная скорость составила 2100 м/с, дульная энергия — 4,5 МДж. Для сравнения: пушечный снаряд имеет дульную энергию порядка 10 МДж. Для обеспечения таких результатов потребовался совершенно уникальный источник тока в 5,6 МА. Реализован он был как униполярный генератор (ротор, разгоняемый турбиной до нескольких тысяч оборотов в минуту, с которого путем короткого замыкания снимается огромная пиковая мощность).

В 1992 году, когда к разработкам подключилась Ливерморская лаборатория, возникла идея создания необходимого импульса тока при помощи ядерного взрыва малой мощности (порядка 200-300 тонн ТЭ), произведенного между обкладками огромного конденсатора. Само собой, такая методика годилась только для орбитального эшелона СПРО.

Космический холод создал дополнительные удобства разработчикам рельсотрона. Низкотемпературные сверхпроводники достаточно дешевы, чтобы из них создать двухсотметровые рельсы ускорителя. При этом они могут быть сравнительно тонкими, поскольку тепловыделение в сверхпроводнике отсутствует полностью.

Заявленные разработчиками ТТХ электромагнитной пушки орбитального базирования: длина разгонного участка 200 м, масса снаряда 1 кг, скорость снаряда 20-35 км/с.

Предполагается использование как пассивных боеприпасов (монолитных стальных болванок), так и управляемых снарядов с самонаведением (коррекция траектории выполняется рулевыми реактивными двигателями). Механическая прочность системы управления и захвата цели — 10^5 g.

Основными целями электромагнитной пушки предполагаются боевые блоки на заатмосферном участке и сами межконтинентальные ракеты, проходящие верхние слои атмосферы.

ПУЧКОВОЕ ОРУЖИЕ

Вот мы и добрались до пресловутой ионной пушки. Впрочем, пучок заряженных частиц — это не обязательно ионы. Это могут быть электроны, протоны и даже мезоны. Можно разгонять и нейтральные атомы или молекулы.

Суть метода состоит в том, что заряженные частицы, обладающие массой покоя, разгоняются в линейном ускорителе до релятивистских (порядка скорости света) скоростей и превращаются в своеобразные «пули» с высокой пробивной способностью.

На заметку: первые попытки взять на вооружение пучковое оружие относятся к 1994 году. Исследовательская лаборатория ВМФ США провела серию испытаний, в ходе которых выяснилось, что пучок заряженных частиц способен пробить проводящий канал в атмосфере и без особых потерь распространяться в нем на расстоянии нескольких километров. Предполагалось использовать пучковое оружие для борьбы с самонаводящимися противокорабельными ракетами. При энергии «выстрела» 10 кДж повреждалась электроника наведения на цель, импульс в 100 кДж подрывал боевой заряд, а 1 МДж приводил к механическому разрушению ракеты. Однако совершенствование других способов борьбы с противокорабельными ракетами сделало их дешевле и надежнее, поэтому пучковое оружие во флоте не прижилось.

Зато исследователи, работающие в рамках СОИ, обратили на него самое пристальное внимание. Однако первые же эксперименты в вакууме показали, что направленный пучок заряженных частиц невозможно сделать параллельным. Причина — электростатическое отталкивание одноименных зарядов и искривление траектории в магнитном поле Земли (в этом случае — именно сила Лоренца). Для орбитального космического оружия это было неприемлемо, поскольку речь шла о передаче энергии на тысячи километров с высокой точностью.

Разработчики пошли по другому пути. В ускорителе разгонялись заряженные частицы (ионы), а затем в специальной камере перезарядки они становились нейтральными атомами, но скорости при этом практически не теряли. Пучок нейтральных атомов может распространяться сколь угодно далеко, двигаясь практически параллельно.

Камера перезарядки пучковой пушки.

Факторов поражения у пучка атомов несколько. В качестве разгоняемых частиц используются протоны (ядра водорода) или дейтроны (ядра дейтерия). В камере перезарядки они становятся атомами водорода или дейтерия, летящими со скоростями в десятки тысяч километров в секунду.

Попадая в цель, атомы легко ионизируются, теряя единственный электрон, при этом глубина проникновения частиц увеличивается в десятки и даже сотни раз. В результате происходит термическое разрушение металла.

Кроме того, при торможении частиц пучка в металле возникнет так называемое «тормозное излучение», распространяющееся по ходу движения пучка. Это рентгеновские кванты жесткого диапазона и рентгеновские кванты.

В итоге, даже если обшивка корпуса не будет пробита пучком ионов, тормозное излучение с большой вероятностью уничтожит экипаж и выведет из строя электронику.

Также под воздействием пучка частиц высокой энергии в обшивке будут наводиться вихревые токи, рождающие электромагнитный импульс.

Таким образом, пучковое оружие обладает тремя поражающими факторами: механическое разрушение, направленное гамма-излучение и электромагнитный импульс.

Однако «ионная пушка», описанная в фантастике и фигурирующая во многих компьютерных играх, — это миф. Ни в каком варианте подобному оружию, находящемуся на орбите, не удастся пробить атмосферу и поразить какую-либо цель на поверхности планеты. С таким же успехом ее жителей можно бомбить подшивками газет или рулонами туалетной бумаги. Ну, разве что планета лишена атмосферы, а ее жители, не нуждающиеся в дыхании, свободно разгуливают по улицам городов.

Основная цель пучкового оружия — боевые блоки ракет на заатмосферном участке, челночные корабли и аэрокосмические самолеты класса «Спираль».

РАКЕТЫ-ПЕРЕХВАТЧИКИ

Может показаться, что СОИ строится только на революционно новых принципах оружия. Но это далеко не так. Приблизительно треть общих ассигнований на развитие СПРО тратится на дальнейшие усовершенствования ракет-перехватчиков. Более того, этот вид космического оружия орбитального базирования, пожалуй, единственный из практически реализуемых на сегодняшний день. По сути, эти ракеты мало чем отличаются от противоракет Spartan или Sprint, входящих в систему Safeguard. Они, как правило, имеют ядерную боевую часть, оснащены очень мощным твердотопливным ускорителем, системой распознавания целей и наведения на них.

Это наземная противоракета. Космические будут намного меньше.

Боевая космическая станция, входящая в глобальную СПРО, сможет нести до двадцати единиц этого оружия.

При этом предусматривается возможность как поочередного, так и одновременного их пуска.

СИСТЕМЫ ПОИСКА ЦЕЛЕЙ И УПРАВЛЕНИЯ ОГНЕМ

Основная и первоочередная задача системы поиска целей — гарантированное распознавание пуска МБР. Задача это чрезвычайно сложная и ответственная. Ведь ложное определение пуска вызовет боевой режим всей глобальной системы с фиксацией внимания именно на этом ложном сигнале. При этом вероятность пропуска действительного пуска резко увеличивается.

В состав системы поиска цели и управления огнем входит множество звеньев (низкоорбитальные спутники, оборудованные тепловыми и оптическими детекторами, самолеты с радиолокационной системой AWACS, наземные радиолокационные станции дальнего обнаружения, данные стратегической разведки агентурного и аналитического характера и многое другое). Вся эта информация передается в компьютерную сеть, где она обобщается, классифицируется и систематизируется. В каждый момент времени существует определенный стратегический план действий, который через секунду уже теряет актуальность (всплывают и погружаются подводные лодки, взлетают и садятся стратегические бомбардировщики, идут по своим орбитам спутники, движутся по дорогам мобильные ракетные комплексы).

Основные задачи системы поиска цели и управления огнем можно вкратце сформулировать так:

- постоянный контроль территории потенциального противника, акватории Мирового океана, воздушного и околоземного пространства;
- обнаружение и отслеживание всех потенциально опасных объектов (баллистических и крылатых ракет, стратегических бомбардировщиков, надводных и подводных кораблей, способных нести ядерное оружие, орбитальных боевых систем), а также оценка степени угрозы и вероятности поражения цели;
- управление боевыми эшелонами систем противоракетной обороны (оптимальное распределение по целям, контроль боеготовности и работоспособности компонентов, задействование боевого резерва);
- наведение на цели и контроль их поражения.

Эффективность и боеготовность всей СПРО зависит в первую очередь от безотказной работы компьютеров, перерабатывающих и хранящих сотни терабайт информации. Несмотря на созданные алгоритмы коррекции ошибок, эта задача на сегодняшний день не решена в поставленном объеме. В условиях Земли полупроводниковое устройство памяти емкостью 1 Мбайт имеет один сбой в среднем за 36 дней, а с использованием корректирующих кодов один неустранимый сбой в нем происходит через 63 года. Учитывая гигантский объем памяти, требующийся для выполнения задач космической СПРО, а также высокий фон космического излучения, можно заранее быть уверенным в низкой надежности работы компьютеров, в особенности базирующихся на космических аппаратах.

Компьютеры Сеймура Крея вполне подходят для нужд стратегии.

Отдельная задача, требующая стопроцентного решения, — точность прицеливания. Промах импульса рентгеновского лазера, к примеру, обходится слишком дорого, а на этапе подлета может оказаться фатальным.

Проще всего оказалось прицеливаться лазером. Существует так называемое «зеркало обращения волнового фронта». Это устройство позволяет обратить фронт отраженного от поверхности цели зондирующего лазерного импульса малой мощности, затем усилить его в квантовом усилителе и направить боевой импульс точно в цель (лучшая точность недостижима принципиально).

Другие компоненты СПРО орбитального базирования, в том числе и ракеты-перехватчики, имеют на сегодняшний день недопустимо низкую надежность и точность.

МБР VS СОИ

Теперь, когда мы с вами кое-что узнали о космическом оружии орбитального базирования, самое время рассмотреть основное противостояние. Межконтинентальные баллистические ракеты с разделяющейся головной частью против противоракетной системы космического базирования.

Для конкретики возьмем не новую, но достаточно хорошо испытанную ракету 15А18, входящую в комплексы **Р-36М УТТХ (15П018)** и **Р-36М2 «Воевода» (15П018М)**, известную за рубежом как SS-18 Satan. На май 2006 года в состав РВСН входит 74 шахтных пусковых установки с МБР Р-36М УТТХ и Р-36М2, оснащенных 10 боевыми блоками каждая.

Семейство Р36.

Ракеты этого типа — самые мощные из всех МБР. Они способны нести десять боевых блоков индивидуального наведения с ядерным зарядом 500 кт ТЭ, десять полных имитаторов и до ста упрощенных имитаторов. Комплекс Р-36М2 был спроектирован с учетом ответно-встречного ядерного удара и перспективных средств противоракетной обороны США.

На заметку: траектория полета баллистической ракеты условно делится на четыре участка. С момента старта и до выхода из плотных слоев атмосферы (80-100 км) — *активный атмосферный участок*. После выхода за пределы атмосферы и до отработки ресурса маршевого двигателя второй (иногда третьей) ступени — *активный заатмосферный участок*. После отстыковки последней ступени начинается *участок разделения*, во время которого сбрасывается носовой обтекатель и боевые блоки рассредотачиваются в пространстве. После разведения боевых блоков начинается *пассивный участок*, который заканчивается при входе боевых блоков в плотные слои атмосферы. Заключительная часть траектории называется *участком подлета*. Этот участок наиболее опасен для атакующего боевого блока, поскольку на него обрушивается вся мощь систем противоракетной обороны.

Старт межконтинентальной баллистической ракеты.

Итак, начнем с момента пуска. Маскировка этого факта может быть многокомпонентной: распыление непрозрачных аэрозольных «завес» над местом старта, разнообразные шумовые эффекты оптического и видимого диапазона, обеспечивающие «купольное» прикрытие старта. «Минометная» методика пуска Р-36МУ из стартового контейнера сама по себе плохо детектируется средствами раннего обнаружения, а под «шумовым куполом» практически не обнаруживается.

При включении двигателей первой ступени становится возможным наведение по факелу. Цель для орбитальных лазеров при этом — топливные баки первой и второй ступени. Однако, как было установлено, введение в топливо химических присадок, хаотически меняющих форму и спектр факела, резко снижает вероятность безошибочного сопровождения цели и наведения на нее.

При отделении первой ступени предусмотрен временной промежуток, в течение которого двигатель второй ступени не работает, а полет продолжается по инерции. Это создает еще больше трудностей в отслеживании перемещения МБР.

Двигатели второй ступени разгоняют МБР до скорости более 7 км/с, после чего вторая ступень отделяется. На этом этапе поражение МБР затруднительно из-за большого ускорения, которое к тому же может непредсказуемо варьироваться в некоторых пределах бортовой вычислительной системой.

После отработки ресурса второй ступени выполняется разведение боевых блоков и начинается заатмосферный инерционный участок траектории. На этом этапе цель становится групповой, но ее одновременное поражение средствами СПРО орбитального базирования невозможно. Скорострельность боевых систем не позволяет уничтожать все цели без разбора (их в общей сложности может быть больше сотни), а гарантированное распознавание истинных на данный момент невозможно. Борьба с орбитальными ракетами-перехватчиками сводится к подрыву маломощного «ослепляющего» заряда при атаке. При этом с большой вероятностью выводятся из строя датчики вражеских систем наведения на цель.

Настильный старт баллистической ракеты.

Ни одна из существующих лазерных систем не способна за один импульс уничтожить боеголовку. Для того, чтобы испарить теплозащитный экран (он, кстати, выдерживает тепловые режимы торможения в атмосфере), необходимо зафиксировать луч на определенной точке корпуса боевого блока на некоторое время (порядка нескольких секунд). Для противодействия лазерным атакам предложены были два варианта. Первый из них предусматривал вращение боевого блока вдоль продольной оси. При этом придется прогревать лучом не точку, а «поясок», что снизит вероятность поражения в тысячи раз. Кроме того, возможно оборудование боевого блока экраном из тугоплавкой модификации углерода, способным перемещаться в точку нагрева.

Кинетическое оружие на сегодняшний день не выдерживает никакой критики. Скорострельность, точность и надежность этих систем чрезвычайно низки, поэтому значительного снижения поголовья боевых блоков за их счет не предвидится.

По оценкам оптимистов, на заатмосферном участке возможно уничтожение до семидесяти (максимум) процентов боевых блоков МБР. Пессимисты склоняются к тридцати.

Этап подлета начинается с момента входа в плотные слои атмосферы. Ложные цели сгорают, боевые блоки выполняют процедуру торможения и получают способность к маневрированию в атмосфере. Их скорость при этом от 6 до 10 тысяч км/ч. Сбить такую скоростную цель, да еще и совершающую противоракетный маневр, невероятно трудно. Более того, часть боевых блоков могут быть взорваны на высоте 15-20 км с целью «ослепления» наземных эшелонов ПРО.

Группа ученых под руководством академика Е.П. Велихова оценила максимальный общий процент потерь боевых блоков в 80-85 процентов. Это при единичных пусках. Массовый запуск таких МБР с хаотическим чередованием настильных и навесных траекторий активного участка полета способен снизить долю потерь до 20-30 процентов. И это с учетом того, что даже десяток прорвавшихся к цели боевых блоков (с зарядом в полмегатонны каждый) способен причинить территории противника непоправимый ущерб.

НЕСИММЕТРИЧНЫЙ ОТВЕТ

На американскую СОИ образца 1983 года, существующую и поныне в виде пропагандистских компьютерных «мультиков», Советский Союз сформулировал в 1987 году «несимметричный ответ». Само собой, существует он только на бумаге, но вполне реализуем на практике (в отличие от СОИ), особенно при наличии мощных ракет-носителей с высокой грузоподъемностью. Смысл этого «несимметричного ответа» — сделать бессмысленной или невозможной реализацию СОИ

Было предложено несколько десятков вариантов этого самого «несимметричного ответа» с разной степенью несимметричности. Из них мне хочется выделить два, которые отличаются особым изяществом, дешевизной и своеобразным военно-промышленным юмором.

Понятно, что такие крупные и прецизионные аппараты, как лазеры и ускорители, движущиеся по известным круговым или эллиптическим орбитам, априорно представляют из себя более уязвимую цель, чем неожиданно взлетающая МБР. Во всяком случае, защита боевых орбитальных платформ, которых в любом случае будет меньше, чем атакующих ракет, составляет невероятно сложную задачу. Рентгеновские лазеры, не имеющие постоянной «орбитальной прописки», а запускаемые с подводных лодок в момент конфликта, разумеется, пострадают меньше всего. Что же касается ускорителей, химических и газодинамических лазеров, ракетоносных платформ и прочего добра, которое по-быстрому и не выведешь на орбиту, то их защищенность — фикция чистой воды.

Итак, «кунштюк» номер один. На встречную орбиту с теми же параметрами выводится килограмм-другой шариков для шарикоподшипника. Естественно, этот килограмм-другой не летит компактной массой, а рассредоточен в облако диаметром в сотню метров и практически не виден радарами.

Таким образом, навстречу друг другу движутся боевая орбитальная платформа стоимостью в десятки и даже сотни миллионов долларов , по самую завязку полная всяких высокотехнологических «хрупкостей» и «тонкостей», и невозмутимое стометровое облако стальных шариков стоимостью в пару долларов максимум, совершенно непригодное для уничтожения издалека. Скорость сближения — около 16 км/с. В итоге какая-то часть шариков геройски погибнет, а американцы получат в свое распоряжение огромный дуршлаг орбитального базирования, ни к чему более непригодный. Впрочем, рентгеновскому лазеру, влетевшему в такое облако (шариков у нас много, так что их можно запускать тоннами), тоже мало не покажется.

И еще один «кунштюк», номер два. На околоземную орбиту выводится контейнер с жидким сверхчистым аммиаком, закрытый пробочкой и оборудованный механизмом откупоривания. После удаления пробочки аммиак испаряется, образуя облако, продолжающее движение по орбите. При попадании в такое облако любой оптической системы (зеркало и линзы телескопа наведения, зеркала резонатора лазера, зеркало переотражения и т.п.) аммиак оседает на поверхности. При этом означенная поверхность из зеркально-неприветливой превращается в приятно-матовую. Само собой, много в *такой* телескоп не увидишь, попытка пальнуть из лазера с *таким* резонатором вызовет странный смех в определенных кругах, а лазерный импульс в пару-тройку килоджоулей, попытавшийся отразиться от *такого* зеркала, сделает США беднее на одно зеркало.

***

Таким образом, противоракетная оборона с элементами космического базирования на сегодняшний день — не более чем миф. Единственный позитивный эффект всего проекта СОИ — революционный технологический прорыв во многих областях, который возможно и должно использовать в сугубо созидательных целях. К примеру, развитие эксимерных лазеров привело к их использованию в хирургии и косметологии, а исследование рентгеновских — к многообещающим перспективам в области хранения информации. Да и создание отказоустойчивых алгоритмов обработки данных будет пригодно везде, где есть хотя бы один компьютер.

Крайне трудно объять необъятное. Из того, что можно было рассказать о космическом оружии, в статье поместилась едва ли десятая часть. Пришлось оставить за кадром и аэрокосмические самолеты, и челночные корабли, и многочисленные крайне интересные схемы переотражения лазерного импульса, и математические выкладки, предсказывающие надежность информационно-кибернетических систем, и методики быстрой сборки орбитальных боевых платформ модульного типа, и многое-многое другое. А то, что было описано, пришлось сжать до предела. К примеру, кратко упомянутое зеркало обращения волнового фронта заслуживает отдельной статьи (по этой теме написаны десятки докторских диссертаций и проводилось множество конференций). Но какое-то представление о космическом оружии, возможном в сегодняшней реальности, вы получили. Во всяком случае, я на это искренне надеюсь.

Мира всем вам, дорогие читатели, и чистого неба над головой. Будьте счастливы при малейшей возможности. **ЛКИ**

РИЧАРД ПСМИТ

Писатель и игровой сценарий

— Пусть сочинит стихотворение о кибэротике! — сказал наконец Клапауций, радостно усмехаясь. — Пусть там будет не больше шести строк, а в них о любви и измене, о музыке, о неграх, о высшем обществе, о несчастье, о кровосмесительстве — в рифму, и чтобы все слова были только на букву К!

С. Лем, «Электрибальд Трурля»

Даже восторженные поклонники компьютерных игр обычно признают, что сюжеты абсолютного большинства игр сильно уступают далеко не самой выдающейся книге. По крайней мере, это признают те из них, кто хорошо представляет себе книги.

Да и фильмы — если говорить не о самых серых образчиках — далеко опережают многие даже талантливые игры по качеству сценария.

Почему так — и можно ли с этим что-то сделать?

Популярная глупость

Как ни странно, чаще всего на этот вопрос отвечают так: дескать, «настоящим писателям» до игр дела нет, они это занятие презирают, а потому игровые сценарии пишут всякие недоучки.

Этот ответ, разумеется, даже рядом не лежал с верным. Многие широко известные и талантливые писатели совсем не против игр и не только с удовольствием проводят за ними вечерок-другой, но даже пишут о них романы. А нередко известный писатель берется самолично создавать сюжет к игре; вспомним фейстовский Крондор или, например, квесты по сценарию знаменитого бразильца Пауло Коэльо («Пророк и убийца» и другие). Можно найти примеры и поближе...

Но, как ни странно, эти эксперименты вовсе не всегда дают блестящий сценарий. Тот же «Пророк и убийца», к примеру, настолько перенасыщен «образовательным материалом» (квест делала фирма Cryo, очень ценившая в своих играх познавательный элемент), что играется не как интерактивная повесть, а как интерактивный учебник.

Много и других примеров. Есть и позитивные: серия игр про Крондор, например, была совсем неплоха. Основная же масса «писательских сценариев», прямо скажем, не блещет. Даже если у авторов были все возможности потренироваться не только на книгах, но и на кино.

Дизайнер против сценариста

Первое и главное отличие игры от книги и фильма — это, само собой, интерактивность. Как правило, игрок ждет, что ему дадут *поучаствовать в создании* истории, а не только побыть актером в чужом сценарии.

Именно тогда, когда игрок понимает, что от его *выбора* что-то зависело, а другой на его месте поступил бы иначе, — наступает волшебное ощущение реальности произошедших событий. После увлекательного, но линейного квеста, как правило, остается лишь чувство, что нам показали фильм; а игроки хотят быть активной стороной происходящего. Как сформулировал в свое время кто-то из отцов игродизайна — *«игрок хочет, чтобы он играл в игру, а не она играла в него»*.

И пока сценарист плетет ткань роскошного сюжета, гейм-дизайнер борется за то, чтобы в ткани было как можно больше элементов, подлежащих изменению силами игрока. Оба честно делают свое дело, оба со своих позиций совершенно правы, и им очень трудно договориться.

Если победил сценарист

Иногда побеждает сценарист; тогда диалоги можно вылизать до блеска, а цепь событий жестко закрепить. Порой при этом получается вдохновенная игра, но нередки и осечки. Если игрок *не согласен* с тем решением, что навязывает сценарий, это будет стоить игре нескольких баллов в его оценке. Если это происходит систематически... то концовки этот игрок, по всей вероятности, вообще не увидит. Бенуа Сокаль, например, старается делать игры именно по этому принципу.

Замечу, что это можно считать недостатком только тогда, когда *суть* игры — в принятии сюжетных решений, как в квесте или хорошей ролевке (не путать с «монстрорубкой»). А вот в стратегиях такой подход вполне уместен: играем-то мы в управление войсками, а сюжет просто объясняет, откуда берутся те или иные тактические задачи. Так что в стратегии вполне можно обойтись линейным сюжетом... хотя если есть выбор и он не сводится к «что же мне взять — сто золотых или штабель дерева?», то игру это очень даже украшает.

Особый случай — боевик; с одной стороны, это — игра «от первого лица», то есть игроку хочется активно участвовать в событиях, с другой — суть все-таки в сражениях, а не в сюжете. С третьей... в боевике очень легко получить неприятный сюрприз для сценариста, когда игрок приходит не с нужной стороны или уничтожает кого-нибудь не того.

Если победил дизайнер

Порой побеждает дизайнер; в таком случае сценаристу не позавидуешь. Ему не просто приходится делать в несколько раз больше работы (на разные ветки сюжета надо писать разные тексты диалогов), ему еще и приходится постоянно думать: «А что, если герой прибудет сюда *после* того, как сразится с драконом? А если он не побывал до того на постоялом дворе, откуда его отправляют сюда с заданием, а просто забрел случайно? А если...»

Тут возникает «путь наименьшего сопротивления»: строить диалоги так, чтобы как можно меньше зависело от подобных обстоятельств. Так построено немало игр, и, как правило, чем больше свободы в действиях, тем суше и скуднее сценарная часть. Как правило — но не всегда.

Так, например, на сценарий Fallout мало кто пожалуется; при этом и свобода действий там куда побольше, чем в «средней» ролевой игре. Правда, Fallout 3 пока так никто и не сделал, и это не случайно; а Bethesda, новый правообладатель, почти наверняка пойдет по пути Morrowind (а это как раз и есть путь максимального иссушения сценария).

А легендарный квест The Last Express, единственная игра-лауреат кинопремии, отнюдь не отличается «безальтернативностью»; напротив, там далеко не одна концовка, и всегда есть варианты действий. Значит, все-таки можно совместить?

Мост к герою

Можно. Но даже если сценарист усвоит для себя проблемы интерактивности игры, это еще далеко не все.

Вот, например, такая штука, как «ролевое вживание». Если мы хотим, чтобы игрок считал предлагаемые ему решения разумными — он должен сперва научиться «чувствовать персонажа». А это порой совсем непросто.

Легко дать под управление игроку, к примеру, паладина... Но куда сложнее дать ему понять, что паладин не будет вырезать крестьян в деревне не потому, что «ему запрещено, и бог даст за это по шее», и не потому, что «он тупой и умеет только рубить на куски чудовищ, а думать паладинам не положено». Просто... человек, который способен на убийство невиновных, никогда не получит чудотворных способностей паладина. Иными словами, если вы чувствуете себя паладином во время игры, вам такая идея покажется дикой и ни с чем не сообразной. И это вовсе не «запрет» и не «ограничение мозга»: просто те, для кого жизнь человеческая ничего не стоит, паладинами не становятся.

И вот поэтому игрок, получив под свое управление паладина, но не получив при этом паладинского взгляда на жизнь, будет считать, что его искусственно ограничивают, навязывают «нелогичные» решения. В то время как паладина никто не ограничивает — он просто порядочный человек, но игрок-то воспринимает крестьян не как людей, а как фигурки на

Иллюстрации: Беата КУРКУЛЬ

экране, источники опыта, денег и других игровых «плюшек».

Люди недальновидные могут возразить, что это-де — особенности «нереалистичной» фэнтези, или «негибкой» классовой системы, или чего-то еще, но не сценарные проблемы. И будут в корне неправы. Просто этот пример наиболее наглядно показывает трудности, с которыми сталкивается сценарист *любой* игры.

Вот, например, кто ответит — почему подавляющее большинство героев ролевок (и не только) совершает свои подвиги отнюдь не на родине? А потому, что это дает эффект отстраненности. Ведь если персонаж родом из той самой деревни, в окрестностях которой ему предстоят ратные труды, то в деревне, поди, живут его отец-мать-братья-сестры. И даже если враги услужливо сожгли родную хату, то есть друзья-приятели, подружка, старый дед, который учил охотиться, и так далее... И он, персонаж, к ним привязан. А значит, надо передать эту привязанность — игроку. И если не получилось, то игроку гарантировано ощущение нелогичности происходящего.

А кроме того, персонаж должен бы неплохо знать эту самую родную деревню, ее обитателей, ближайшие леса, поля и горы... А игрок их не знает — у него есть только карта да стартовый ролик. И как бы ни хотелось сценаристу заложить в этот ролик и историю мира, и детство героя, и краткую политинформацию, и основы применения меча, магии или там вождения квадроциклов... все равно все это не выдержат ни бюджет игры, ни нервы игрока.

Несколько помогает известный мир, о котором приличный игрок должен и так знать из книги или фильма. Но... и тут есть проблема. Надо ведь позаботиться и о том несчастном, которому Заратустра не позволяет читать и смотреть. Если не помогать игроку, который «не в курсе дел», он обидится и уведет за собой других. А станешь объяснять все «от царя Гороха» — обидятся фанаты, которые не желают, чтобы им талдычили банальности.

Сюжет и стратегия

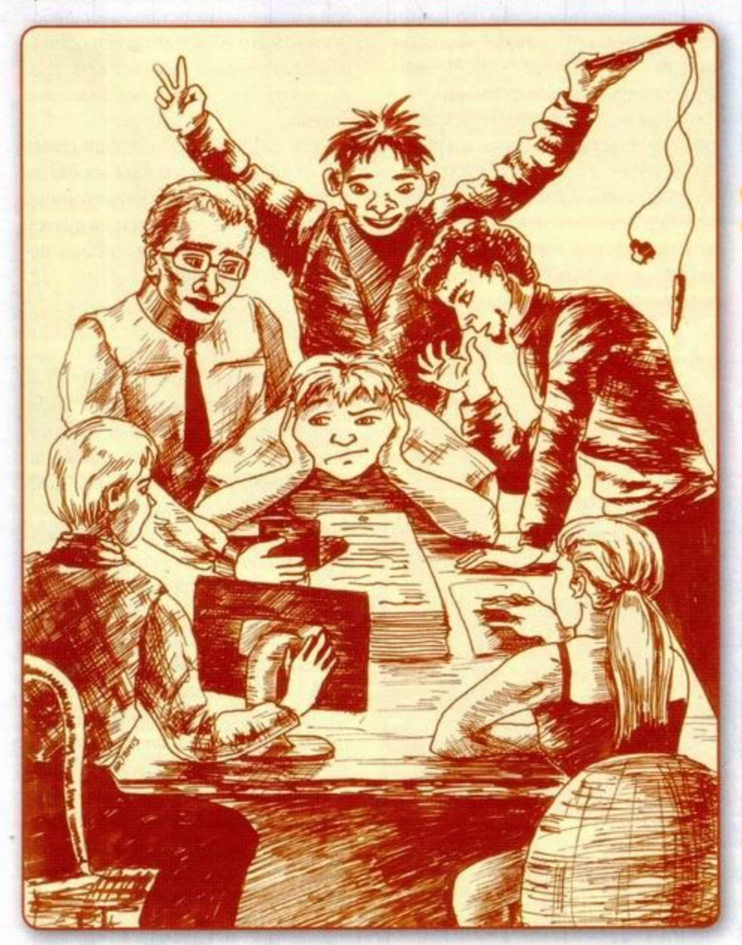
У стратегий с сюжетом отношения несколько другие, нежели у большинства жанров. В боевике, ролевке, квесте, эпической игре мы представляем в первую очередь персонажа, а в стратегии — армию. То есть в теории — командующего, а на практике — именно армию. Мы видим поле боя не глазами генерала, а глазами всех солдат сразу. (Можно было бы сделать и по-другому, но пока концепция «стратегий от первого лица» только зарождается.)

Поэтому часть стратегий — например, глобальные стратегии вроде Civilization или экономические менеджеры — вообще обходятся без сюжета и ничуть от этого не страдают. Как правило, сюжет в стратегии проявляется в виде цепочки миссий.

Тут есть три подхода:

- **Весь сюжет состоит из «объяснения» задаший.** Игрок контроля над сюжетом не имеет — ему дана миссия, и он может только победить или проиграть. Это самый простой подход, но он же позволяет заложить в игру по-настоящему трогающую нас историю. Так сделано, например, в Warcraft III (и во многих куда менее талантливых сценариях).
- **Игрок выбирает миссию из нескольких.** Очень мощный ход... при условии, что последствия вашего выбора скажутся в дальнейшем. Так, в Dark Omen вы можете защищать графиню до конца путешествия, но тогда порученный вам город будете не оборонять, а брать штурмом. А в HoMM II последствия спасения гномов будут напоминать о себе в каждой миссии.
- **Игрок выбирает подцели в миссии.** По идее, такая система может довести стратегию почти что до уровня ролевой игры (разные способы выполнения задания и так далее), но на практике это обычно чистой воды условность. Хотите выполнить добавочную миссию и получить еще мешок плюшек? Ну конечно, хотите, кто бы сомневался!

Сюжет в стратегии регулярно вызывает к жизни условие миссии: «Герой не должен погибнуть». И это не всегда здорово: например, в серии Heroes of Might & Magic это обычно означало, что главному персонажу не позволено отступать с поля боя... Хотя обычные герои делают это по двадцать раз на дню и неплохо себя чувствуют.



Если герой — полицейский, он должен знать не только город и основы прицельной стрельбы из пистолета, но еще и законы. Город можно нарисовать на карте, стрелять обучить в начальной миссии, но нудного перечисления фрагментов УК народ не потерпит. А ведь, согласитесь, отменно глупо выглядит комиссар полиции, которому зеленый стажер (с маленькой буквы!) объясняет, какие улики нужны для ареста и в каких случаях разрешен огонь на поражение.

Отсюда же, кстати, изобилие игровых историй про амнезию. Уже больше века считается — и по заслугам! — что нет завязки пошлее амнезии, и все же обращаются к ней с завидной регулярностью, причем не только бездари. Одна из знаменитейших ролевок — Planescape: Torment — построена как раз на исчезновении памяти главного героя.

Писатель или ведущий?

Несколько известных игровых разработчиков независимо друг от друга заявили, что предпочитают для сценарной работы не профессионалов пера, а ролевых мастеров. Тех, знаете, кто ведет ролевые игры не на компьютере, а в поле или за столом.

Почему? Потому, что у них есть «опыт работы с сопротивляющимися игроками».

Писатель часто просто *не видит* возможного альтернативного решения поставленной им перед героями задачи. У него не было причин этому учиться — ведь персонажи книги ему послушны. А вот игроки, оказывается, не всегда понимают, чего от них хотят, и идут какой-то своей дорогой — и порой при этом походя разрушают сюжетную систему.

Очень не хотелось бы узнать о таких возможностях на стадии бета-теста...

Еще один вопрос, на который писателю ответить часто бывает нелегко: понятно ли игроку, что делать в сложившейся ситуации? Нет ничего дурного, если не всегда очевидно, где искать решение задач персонажа, но хотя бы сами задачи должны быть очевидны. Чтобы не было, как в старом анекдоте: «Ситуацию я поняла; в чем проблема?»

И еще одна неприятность сходного толка особенно часто встает перед авторами сценария боевика. Дело в том, что часть игроков склонна *игнорировать* сюжет в пользу, так сказать, голого геймплея. Особенно это хорошо заметно с играми вроде GTA или X^3, где и без сюжетных заданий есть чем заниматься. В таких случаях надо решить, как подавать сюжет, должен ли он настоятельно *требовать* внимания к себе, и если да, то какими средствами; тогда как человеку, далекому от игрового дизайна, подобное деструктивное поведение игроков обычно в принципе непонятно.

Школа Спарты

Вот передо мной книжная полка с фэнтези. Толкин, Джордан, Эддингс, Кук, Гаррет. Если бы, уважаемый читатель, у вас была возможность выбрать одного из них в сценаристы компьютерной игры — вы бы кого предпочли?

Я — Эддингса. Он, вероятно, не самый талантливый в этом списке, зато есть у него одно преимущество, полезное в литературе, но особо ценное в нашем случае. А именно: он умеет обрисовывать яркий характер буквально парой фраз.

Дело в том, что в игре на ключевого персонажа уходит примерно столько текста, сколько в книге — на второстепенного. Второстепенному же остается и вовсе пара фраз. А между тем он должен запомниться, быть воспринят как личность, иначе какой уж тут сюжет?

Вот и приходится учиться спартанскому лаконизму, учиться в одной

строчке передать несколько характерных черт.

А ведь это еще далеко не все! Игра редко может позволить себе разговоры «ни о чем»: требовательный игрок ждет от диалогов важной для себя информации. Попробуйте-ка сделайте в игре персонажа, с которым можно побеседовать о погоде, о букете местных вин, о сплетнях про соседей, но — ни слова, которым игрок мог бы воспользоваться. Если вы — корифей, вам это, может, и простят, но скорее всего будут ругаться последними словами. Игрок убежден: всякий персонаж, если он умеет разговаривать, делает это для его пользы. А простой «статист» должен молча бродить, как зомби, в крайнем случае отвечая на обращенные к нему слова что-нибудь вроде «Привет!» или «Я занят, оставьте меня в покое».

Поэтому многие сценаристы сегодня работает по такой схеме. Сперва описывают персонажа, собрав в особый список черты его характера и физической формы (например: ехидный, разочарованный, ленивый, могучий, неуклюжий). Потом набрасывают для себя информационную картинку диалогов. И наконец, делают сами диалоги, привязывая к информации пару признаков из собранного списка. Таким образом, каждая реплика должна нести в себе и информацию, и характер.

На первый взгляд, это чересчур механический подход; но он, по крайней мере, хоть как-то работает. Людей, которые интуитивно сплавляют информацию и характер в коротких репликах, крайне немного, и учиться этому совсем нелегко.

Сюжет и онлайн

О странных взаимодействиях между сюжетом и онлайном мы уже говорили год назад. Повторим главное вкратце (статью вы можете найти на нашем сайте **www.lki.ru** в разделе, посвященном онлайну).

Сценаристу онлайновой игры приходится иметь дело, во-первых, с толпами «главных героев», каждый из которых хочет пройти весь сюжет (и нередко к тайному кладу или похищенной принцессе ломятся толпы из сотен героев).

Во-вторых, он должен сделать так, чтобы мир, с одной стороны, *не* менялся (иначе новым игрокам ничего не достанется), с другой же стороны — чтобы не бросалось в глаза, что спасенная принцесса зачем-то снова отправилась в плен к дракону.

В-третьих, для геймплея было бы интереснее, чтобы часть территорий переходила из рук в руки, — а сценарий едва ли такое потерпит.

И наконец, обилие живых игроков гарантированно низводит всех компьютерных персонажей на уровень манекенов. Бороться с этим невероятно сложно! Для усвоения сюжета *надо*, чтобы игрок верил в живость персонажа, дающего задание, и реальность этого задания; а не получается, потому что игрок принадлежит к миру живых, а квестодатель — к миру «роботов».

Недаром большинство онлайн-игр старается обходиться фактически без сюжета. Самое знаменитое исключение — World of Warcraft, для чего Blizzard пришлось поступиться возможностью долговременного захвата городов... Жертва окупилась.

Особенности производства

Много дополнительных сюрпризов для сценариста вносит сам процесс разработки игры. Если киносценарий можно сдать, получить деньги и забыть о нем до выхода фильма (разве что режиссер попросит что-то добавить или подсократить), то с игрой такой номер однозначно не пройдет!

Корабль с десятью рулевыми

История знает примеры великих книг, написанных многими авторами. Но таких примеров крайне мало, а большинство знаменитых произведений создавалось одним-двумя людьми. И это вовсе не случайно — вдесятером крайне трудно следовать общей идее текста.

Лет сорок назад в Голливуде полагалось поручать сценарий команде человек в 5-10; однако со временем это сошло на нет, и большую часть сценариев делает один-два человека, да еще вносит коррективы режиссер.

Не то — в игровом дизайне... Большинство разработчиков спит и видит, как бы поучаствовать в создании геймплея и сюжета. Они для этого и пришли в игродизайн; ведь работа программиста, скажем, в банке много проще, гораздо стабильнее, почти не требует авралов, да и оплачивается чаще всего лучше. Если им не давать прикладывать руку к устройству игры — команда, чего доброго, просто разбежится.

И вот на сценариста обрушивается поток замечательных идей. Многие из них и впрямь великолепны, только вот «не от этого сценария», и чтобы их воплотить, придется перекроить немыслимое количество текста... но ребята очень настаивают, и руководитель проекта тоже считает, что «это было бы круто». А художник придумал нового персонажа; непонятно, зачем он здесь, зато ему уже нарисован совершенно сногсшибательный портрет. Вы ведь не оставите такого красавца без дела, дяденька сценарист?

А нельзя ли попроще?

А еще несколько сотрудников, не переставая, ноют: ну зачем нам 36 условий для скрипта, когда можно отлично обойтись десятью? Ему хорошо, он пишет себе буковки, а нам — программируй его изыски! А отдает ли себе отчет пан сценарист, что для его идеи с рыбной ловлей придется создавать новую анимацию 44 моделям?

Тут легче всего будет сценаристу, который и сам не чужд программирования. Он подойдет к нытику и тихо, ласково объяснит, что сделать это можно так-то и так-то, и потребуется не три месяца, а полдня. Но если сценарист в этом деле не разбирается и знает это? О, тогда многие его идеи рискуют не дожить до реализации.

И ведь не потому, что их впрямь нельзя осуществить. И даже не потому, что это дорого. А просто в силу того, что сценариста в большинстве игродельческих компаний почему-то считают человеком то ли посторонним, то ли «не от мира сего». И поэтому игнорируют его потребности.

(Я уж не говорю о тех монстрах игростроительства, которые приглашают сценариста *после* того, как нарисуют ландшафты и персонажей и напишут код. Дескать, а теперь сделайте из этих кусочков — игру. Есть на свете и такие... К счастью, большинство их на этом рынке не выживает.)

Через горнило теста

Есть один период, когда сценарию угрожает особая опасность, — время бета-теста. Тогда нередко выясняется, что какие-то куски диалогов повисают в воздухе, где-то игроки нашли способ обойти «правильную» сюжетную линию, и так далее. И даже в стратегиях, где дела обычно для сценариста обстоят попроще, порой приходится убирать или добавлять миссии, перекраивать уже существующие...

Тут приглашают сценариста — с просьбой «быстренько все исправить». А на предложение ввести еще одного персонажа, который разрешит противоречие, с циничной ухмылкой отвечают: «Извините, коллега, но наш бюджет на персонажей совсем выбран, к тому же наш главный художник по персонажам сейчас делает постеры, а аниматор занят финальным роликом. Да еще вы хотите дать ему такие-то способности, а для этого нужен программист, который как раз очень занят устранением ошибки в интерпретаторе скриптов».

Проще говоря: «Вы все исправьте, но мы ничего добавлять уже не сможем».

Что делать? Понятно что: резать. Убирать лишние сцены, реплики, героев... А мы потом удивляемся: почему это в здоровенном городе — всего четыре квеста для нас, а астролог загадочно говорит о некоем человеке, которого в игре, хоть убей, не сыщешь? Может, мы что-то сделали не так?...

Разработчики так ведут себя не со зла: у них действительно есть план (если это хорошие разработчики), у них и в самом деле все заняты, а сценаристу только дай волю — он для устранения собственных ошибок (в то, что это *его* ошибки, все остальные свято верят) заставит всю фирму пахать три месяца без сна и выходных.

Как ни странно, это — единственная из «производственных проблем», которая реальна и малоустранима. Все остальное — последствия дурной организации дела, а тут готовых рецептов попросту нет.

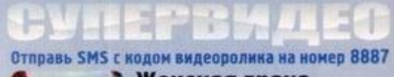
Что изо всего этого следует?

Великие игровые сценарии создавать можно. Но это намного труднее, чем достичь того же уровня литературными или киношными средствами.

Нет большого смысла гнаться за громкими именами: от сценариста игры требуется, прежде всего, создавать гибкую историю о множестве вариантов и работать с «сопротивляющимся» игроком.

А еще — берегите сценаристов. Тех из них, кто умеет сочинять хоть что-то, отличное от: «Враги — там, пойди и убей их всех». И если вы сами не пишете игровых сценариев, не забывайте радоваться этому каждую свободную минутку. Потому что только благодаря этому факту свободные минутки у вас вообще есть.

ЛКИ



Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887

Женская драка.
После этого видео могут возникнуть некоторые сомнения в том, что женщины существа нежные и слабые.
5210977

Не взял.
Как ни пристраивался работник спасательной бригады, взаимности добиться не удалось.
5211307

Сатурну больше не наливать!
Необычайно красиво закончилось выступление штангиста из Нового Уренгоя.
5211303

Армейский диалог
Общение в армии строится по следующему сценарию: он тебя легонько в спину. Ты ему - пошел на ...!
5210801

ТЕМЫ

Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**
Выбери **СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ**, придай уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.

5238908 | 5238869 | 5238848

Отправь SMS с кодом картинки на номер **8881**

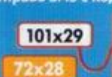
5233559 | 5243759 | 5233673

5233609 | 5233629 | 5233613

5233585 | 5233543 | 5233509

5250918 | 5236419 | 5250927

5261240 | 5261254 | 5261245



5259429 | 5259420 | 5259267

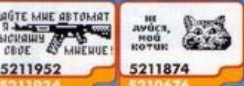
Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

101x29
72x28

5212334 / 5212333 | 5211744 / 5210442

5226337 / 5226338 | 5213162 / 5213161 | 5215339 / 5215340



5211952 / 5211934 | 5211874 / 5210676 | 5211850 / 5210202

5225398 / 5225160 | 5212552 / 5212551 | 5225404 / 5225166

5226166 / 5226165 | 5213178 / 5213177 | 5213186 / 5213185

скачай одну* и получи вторую БЕСПЛАТНО!

		Отправь SMS с кодом на номер 8881				На номер 8887
		Монофония			Вибро! Полифония	Реалтоны
		Nokia Samsung	Siemens	EMS		
24 часа NEW	Чай вдвоём	5259158	5259157	5259159	5259154	-
Every Single Day HIT	Benassi Bros. feat. Dhany	5255271	5255273	5255272	5255269	5214260
Kylie HIT	Akcent	5255265	5255264	5255266	5255261	5214252
Save NEW	Plazma	5258701	5258700	5258702	5258696	5214670
Взлетай NEW	Hi-Fi	5259418	5259417	5259419	5259414	5214718
Владимирский централ	М.Круг	5215744	5215745	5215743	5215864	5210107
Вне зоны доступа NEW	Город 312	5261059	5261058	5261060	5261054	5214804
Возле дома твоего HIT	Серёга	5252702	5252701	5252703	5252698	5214068
Восточная сказка HIT	Arash и Блестящие	5244559	5244561	5244560	5244556	5212471
Даже если ты уйдешь... HIT	Сергей Лазарев	5252629	5252628	5252630	5252624	5214023
До скорой встречи	Звери	5258589	5258588	5258590	5258584	5214561
Достала школа NEW	Андрей Яковлев	5260944	5260943	5260945	5260939	5214828
Если в сердце живёт любовь	Ю. Савичева	5238881	5238880	5238877	5238863	5211801
Жесть NEW	Игорь Вдовин feat. IAMX	5260715	5260714	5260716	5260708	5214787
Зажги в небе огонь	Наталья Подольская	5259192	5259191	5259193	5259188	5214707
Индийская народная NEW	Never Land & NeoMaster	5259663	5259662	5259664	5259658	5214737
Как твои дела?	Ю. Савичева	5246882	5246881	5246883	5246879	5213076
Кино NEW	Ю. Савичева	5259216	5259215	5259217	5259211	5214709
Кораллы NEW	Мумий Тролль	5260516	5260515	5260517	5260513	5214762
Мама Мария NEW	Жанна Фриске	5260313	5260312	5260314	5260308	5214749
Медляк HIT	Mr. Credo	5244062	5244064	5244063	5244059	5212385
Об этом я буду кричать всю ночь NEW	Корни	5260444	5260443	5260445	5260439	5214755
Останусь (из к/ф "Дневной дозор") HIT	Город 312	5251211	5251210	5251212	5251207	5213819
Плачь и смотри	Непара	5255257	5255256	5255258	5255254	5214244
Привет	Ю. Савичева	5258646	5258645	5258647	5258641	5214574
Пчела	Братья Грим	5258987	5258986	5258988	5258982	5214678
Сама по себе NEW	Тутси	5260305	5260304	5260306	5260301	5214747
Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs Apocaliptica	5235299	5235300	5235298	5235327	5210951
Тема из к/ф "Сволочи" HIT	Лигалайз	5252637	5252636	5252638	5252633	5214029
Чёрные глаза HIT	А. Мугу и А. Тлебзу	5215987	5215988	5215986	5216119	5210062
Чёрный Бумер	Серёга	5215078	5215079	5215077	5215081	5210067
Чудная долина HIT	Mr. Credo	5254413	5254412	5254414	5254409	5214196
Школа NEW	Любовные истории	5260800	5260799	5260801	5260796	5214797
Юность в сапогах	из к/ф "Солдаты"	5228540	5228541	5228539	5228545	5211309
Я просто сразу от тебя уйду	Виктория Дайнеко	5260918	5260917	5260919	5260914	5214802
Я с тобой NEW	Иракли	5258666	5258665	5258667	5258661	5214656
Як цуп цоп парви каридола.. NEW	Loituma	5260523	5260522	5260524	5260520	5214767

Полные версии песен в MP3 8887

Скачай на свой мобильник
Только у нас!
Отправь код мелодии на номер

Every Single Day	Benassi Bros. feat. Dhany	5214261
Kylie	Akcent	5214255
Save	Plazma	5214674
Взлетай	Hi-Fi	5214719
Владимирский централ	М. Круг	5212263
Вне зоны доступа	Город 312	5214808
Возле дома твоего	Серёга	5214069
Восточная сказка	Arash и Блестящие	5213562
Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	5214026
До скорой встречи	Звери	5214565
Достала школа	Андрей Яковлев	5214828
Если в сердце живёт любовь	Ю.Савичева	5212365
Жесть (ремикс)	Игорь Вдовин vs. Eclectica	5214793
Как твои дела?	Ю.Савичева	5213079
Кораллы	Мумий Тролль	5214763
Мама Мария	Жанна Фриске	5214753
Медляк	Mr. Credo	5213574
Об этом я буду кричать всю ночь	Корни	5214758
Останусь (из к/ф "Дневной дозор")	Город 312	5214451
Плачь и смотри	Непара	5214247
Привет	Ю. Савичева	5214576
Пчела	Братья Грим	5214679
Сама по себе	Тутси	5214748
Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex vs. Apocaliptica	5214703
Тема из к/ф "Сволочи"	Лигалайз	5214702
Чёрные глаза	А. Мугу vs. Crazy Frog	5213428
Черный бумер	Серёга	5212766
Чудная долина	Mr. Credo	5214197
Юность в сапогах	Конец фильма	5214700
Я просто сразу от тебя уйду	Виктория Дайнеко	5214803
Я с тобой	Иракли	5214660
Як цуп цоп парви каридола... (Levan Polkka)	Loituma	5214768

SALE! ВПЕРВЫЕ!

40 ЯРКИХ КАРТИНОК по цене одной!

Отправь SMS-кой слово: **LAKi** на номер - **8882**

ПРИКОЛЬНЫЕ ЗВОНКИ ОТ МИШИ ГАЛУСТЯНА

ОТПРАВЬ КОД ЗВОНКА НА НОМЕР **8887**

Ахтунг! Трубка хохшвайне...	5213731
Держи записку!	5213674
Доброе утро, хозяин!	5213638
Дорогая, возьми трубочку, это Мишаня звонит	5213701
Значит так, если не возьмешь трубку...	5213722
Моё почтение! Вам сообщение!	5213677
Тебе звонит твоя девчонка!..	5213728
Телефон говорит с тобой, лось	5213713
Шеф, алле, это я, мобильник!	5213710
Эй! Звонит кто-то, жми зеленую кнопку!!!	5213695

MMF&MP3-ЗВОНКИ

Отправь SMS с кодом реалтона на номер: **8887**

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	5210227
А-а-а! Мой телефон шевелится, он - живой!	Очень страшный звонок	5211820
Бандерлоги! Вы меня слышите?!	Прикольный звонок	5212811
Водка - враг студента! Студент врагов не боится	Прикольный звонок	5211833
Зачем нам кузнец? Нам кузнец не нужен!	Из к/ф «Формула любви»	5214305
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	5210241
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого парня	5210236
Кто ж его посадит? Он же памятник!!!	Из к/ф «Джентльмены удачи»	5214306
Кто не работает, тот ест! Учись, студент!	Из к/ф «Операция «Ы»	5214294
Милый, твое солнышко звонит! (Любимая соскучилась)	Звонок парню	5211468
Надоело надрываться и в штанах твоих болтаться!..	Прикольный звонок	5212286

Скачай одну и получи вторую бесплатно!

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

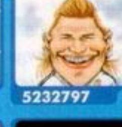
5240834 | 5234281 | 5220828

5218203 | 5255799 | 5236191

5230487 | 5235626 | 5236079

5218205 | 5232809 | 5226589

5248459 | 5254216 | 5259576



5232853 | 5232797 | 5222224

5224413 | 5227691 | 5218441

5257146 | 5257149 | 5235637

5236425 | 5248471 | 5248474

5218448 | 5227269 | 5250814

5254553 | 5248300 | 5254774

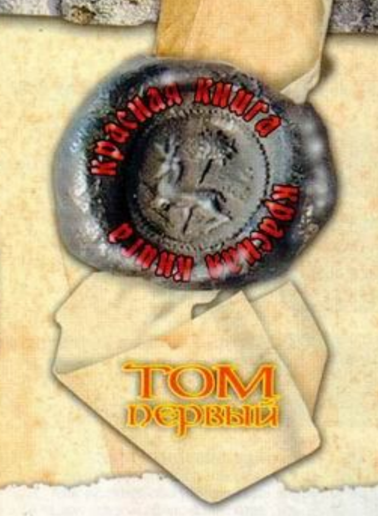
Совместимость телефонов
Цветные картинки: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech • **Черно-белые картинки:** 101x29: Siemens; 72x28: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson • **EMS-МЕЛОДИИ:** Alcatel, LG, Fly, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel • **Полифония:** Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • **Монофония:** LG, Nokia, Samsung, Siemens • **Видео:** Motorola: V535, V620, V3, E398, MPX200; Nokia: 6230, 7610, 7260, 6670, 6260, 6681, 6680, 7270, 6170; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i • **АНИМАЦИЯ:** Nokia: 3100, 3200, 7200; Sony Ericsson: K500i, Z600, T610, T290i; Motorola: V220, C650, V180, C156, C155, V171; Sagem: myX-7, myX-5m; LG: G5310, 1600, 7100, T5100, F2100, C1100, B2000; Siemens: ST60; Samsung: E820, P730; Panasonic: A200; Alcatel: OT557, OT757 • **ТЕМЫ:** Nokia: 6260, 6600, 6620, 6630, 7610; Sony Ericsson: K700, K700i • **ВИБРОТОНЫ (полифония):** LG, Samsung, Nokia • **РЕАЛТОНЫ: MP3:** Alcatel: OT756, OT757; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6681, 6260, 6670, 7610, 3230; Motorola: E398, V220, C650, V180, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910, P910i • **MMF:** Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Voxtel • **AMR:** Nokia: 2650, 2355, 2855, 3200, 3205, 3220, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6021, 6600, 6650, 6651, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7650, N-Gage QD

Абонентская техподдержка: (495) 510-50-28 (9[00]-21[00]); e-mail: help@nikita.ru
Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, темы, анимации, реалтона необходимо подключить WAP / GPRS или Internet / GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса (без НДС): на номер 8881 - 0,99$; на номер 8887 - 2$ (МТС - 1,9$); на номер 8882 - 3$

Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора

* Скачав полифонию, реалтоны, обозначенные этим значком, вы получите вторую мелодию в подарок.



ТОМ первый

глава первая
Тролли

РИЧАРД ПСМИТ

Тролль подошел ближе, неуклюже загребая ногами. В вышину он не менее двух с половиной метров. Точнее не определить — он страшно горбился, ручищи свисали до земли, кулаки волочились у ступней, огромных, когтистых. Безволосая зеленая кожа свободно болталась, словно троллю она была велика. Широкий шрам рта, нос не короче метра, черные бездонные колодцы глаз без ресниц и белков, глаз, словно впитывавших безвозвратно свет и ничего не отражавших.

— Го-о-о, — тролль идиотски осклабился и вытянул лапу.

П. Андерсон,
«Три сердца и три льва»

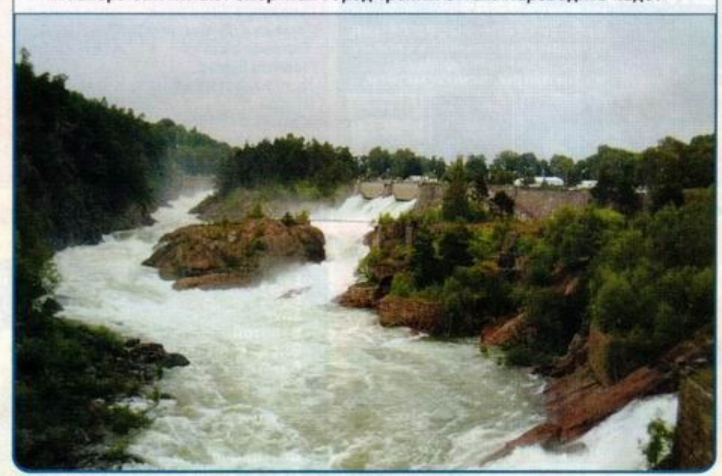
Лесной тролль художника Теодора Киттельсена.

Как узнать тролля

Тролли — народ загадочный; хотя, судя по всему, встречались они в древние сказочные времена чуть ли не повсеместно от Альп до полярных льдов (а отдельные, самые бойкие, проникали и в Средиземноморье, не иначе как в трюмах варяжских драккаров), мнения ученых мужей на их счет сильно расходятся. Исландские мудрецы настаивают на том, что в самом мелком тролле не менее чем два человечьих роста; а вот датчанам доводилось встречать и тех, что порядком уступают в размерах потомству Адама.

Одно не подлежит ни малейшему сомнению: родовой знак, гордость и характерная примета всякого уважающего себя тролля, где бы тот ни проживал — колоссальных размеров нос. Некоторые троллиные семейства гордятся носом «башмачного» типа (видимо, от них произошли муми-тролли), другие помахивают изогнутым сигарообразным носом (они славятся также отменным нюхом), третьи обладают «баклажаном», свисающим до подбородка или даже ниже, у четвертых, отщепенцев из верхней Германии, нос напоминает гриб-вешенку и заканчивается свиным пятачком. Но если вам встретится тролль со скромным неприметным носиком — знайте, он самозванец и подлежит немедленному изобличению.

Тролль похож на человека телосложением, но не слишком. Руки у него той же длины, что и ноги, или даже несколько длиннее; поскольку ходит тролль обычно пригнувшись, ладони его болтаются где-то около колен. Иногда тролль не прочь бежать на всех четырех; долго он это делать не может, но аллюр



Эти водопады раньше были, по преданию, местом поселения троллей. А теперь они питают энергией город Тролльхэттен. Переводить надо?

получается быстрее, чем на двух ногах. Руки и ноги позволяют троллю отлично лазать по скалам и деревьям, а когти на пальцах не дают поскользнуться на леднике. К сожалению, у этих когтей есть и другое применение...

Зубы тролля явно выдают его хищную природу: жевать такими почти невозможно. Клыки слегка торчат, даже если рот тролля закрыт (что случается редко). Глаза у тролля довольно большие и часто слезятся, особенно на ветру.

Многие считают, что тролля всегда легко опознать по цвету кожи: действительно, зеленоватая или голубоватая кожа большинству человекоподобных рас не свойственна. Но полагаться на это опрометчиво: немалая часть троллей обладает вполне обычной розовой или, быть может, слегка сероватой кожей. Правда, она гораздо прочнее человеческой.

По части шерстного покрова тролли сильно различаются. Некоторые — лысые или обходятся пучком волос на голове (который обычно заплетают в косицу), другие гордятся роскошной бородищей, третьи и вовсе обрастают шерстью, исключая только лицо и кисти рук. Причем с погодными условиями это никак не связано: в северной Норвегии преобладают голые тролли, а в Германии не раз встречали волосатых.

Потому неудивительно, что, когда первые корабли северян достигли африканских берегов, и скандинавские моряки увидели там существ, что получили от карфагенян имя «горилла», у бравых викингов не было никаких сомнений в том, с кем они имеют дело...

О рубрике

В разделе «Вокруг игры» мы уже не раз выходили из игр — в реальность, описывая оружие игровых героев; как древнее, так и современное. На этот раз мы задумали выглянуть в другую сторону — и познакомиться поближе с обаятельными существами, населившими фэнтези-миры. Ведь недаром же игры по фэнтези составляют намного больше половины от общего их количества!

Труднее всего было выбрать тему для первой статьи. Заняться драконами, как самыми знаменитыми? Взять что-нибудь из свежевышедшей игры? Или обратиться к редким и малоизвестным существам? Решено было доверить выбор слепому случаю. Мы подготовили карточки с 95 названиями и вытянули из них одну. Нам попались, как видите, тролли; далеко не самая редкая раса с древней и почтенной историей. Ну, а остальные 94 существа — если рубрика вам понравится — ждут вас в последующих номерах. Хватит почти на восемь лет. А за это время мы вспомним кого-нибудь еще.

Родословие

Родом тролли из северной Европы; многие сказали бы — из Скандинавии, но это не совсем точно, потому что население Германии знало о троллях ничуть не меньше своих шведских и датских родичей. Даже отказавшись от веры предков в Вотана (Одина) и Тора, германцы тем не менее пронесли через несколько веков убеждение, что, если где-то происходит либо произойдет какая-то пакость, то без троллей дело точно не обойдется.

Тролли отдаленно сродни скандинавским великанам (они же ётуны),

Тролль из Magic: the Gathering.

Как известно, фирма «Сааб» основана в Тролльхэттене. И потому на многих «Саабах» можно увидеть вот такую наклейку.

племени, с которым боги-асы во главе с Одином и Тором вели многовековую войну, которая должна была завершиться Рагнареком. Скорее всего, тролли в Рагнареке тоже поучаствуют, хотя и далеко не все. Очень многие тролли разорвали союз с великанами; кто-то из свободолюбия, а кто-то просто по вредности характера. Ходят слухи о том, что в родне у троллей есть гоблины, гномы, кобольды; а несколько авторов утверждает даже, что тролли — потомки людей и великанов. Не иначе, дети бурной любви...

От великанов троллям досталась недюжинная сила; даже если ростом тролль оказывается «всего лишь» с человека, он легко может одним рывком оторвать человеку руку или ногу. Достался им от великанов и ум, хотя этим гордиться не стоит. Впрочем, отдельные тролли (те, что помельче — возможно, сказалось родство с гномами или другими племенами) вполне способны потягаться разумом с человеком.

Тролли время от времени размножаются не только в пределах своего вида, но путем загадочных межплеменных браков. В результате в самой разнообразной североевропейской нечисти нередко течет немного троллиной крови.

Кстати, троллихи иногда бывают очень даже ничего, если, конечно, удается замаскировать нос и клыки. Утверждают даже, что они иногда моются. Известны случаи, когда в троллих влюблялись вполне зрячие герои, правда, обычно ничего хорошего из этого не происходило...

А герою Перу Гюнту просто не повезло. Ему попалась *некрасивая* троллиха. Иначе Сольвейг могла бы его и не дождаться.

Повадки троллей

Наиболее вдумчивые источники утверждают, что тролли бывают двух видов: великие, они же горные, и малые, они же болотные тролли.

Горные тролли к великанам ближе, и роста, соответственно, немалого. Живут они поодиночке или семьями, а вместе собираются только по зову вождя, когда ожидается большая война.

Болотные ростом с человека или даже меньше; они могут селиться небольшими деревнями; а после того, как троллей в Германии повыбили — стали прятаться прямо рядом с людскими поселениями, ведя жизнь паразитов.

Мнения о троллях

В тех краях, где они встречались регулярно, репутация у троллей — отвратительная. За каждой пакостью непременно стоит какой ни на есть тролль. Они занимают одну экологическую нишу с чертями и бесами и на своей территории практически полностью их вытеснили (троллихи, видимо, заняли место суккубов?). Нехорошего человека полагается посылать к троллям, сбежавшую корову тролли увели, и волшебное зеркало, осколок которого угодил в сердце Каю, было, разумеется, сделано троллем. Кстати, ученый датчанин Ганс Христиан Андерсен полагал, что и сам дьявол — не кто иной, как тролль. Если бы кто-то украл с неба датскую луну, не было бы ни малейших сомнений, что без тролля и здесь не обошлось.

Классический тролль.

Впрочем, догадки тут неуместны. Вот что на этот счет говорит пророчица-вельва в первой главе «Старшей Эдды»:

Сидела старуха
в Железном Лесу
и породила там
Фенрира род;
из этого рода
станет один
мерзостный тролль
похитителем солнца.

Обратите внимание: Фенрир — гигантский волк, спутать его с троллем не сумеет даже очень близорукий викинг. Однако и у него в роду есть тролли. Мы ведь уже говорили о любвеобильности этих симпатичных созданий?

Болотные тролли, безусловно, — воры, причем из лучших. В этом им помогает бесшумность, а некоторые утверждают, что часть троллей умеет становиться невидимыми. К счастью, ненадолго.

Известна за троллями и вовсе поганая привычка — красть у людей детишек, оставляя подменыша. Впрочем, тем же порой отличались и их извечные враги — эльфы.

Только один порок троллям практически неизвестен: ложь. Тролли прямодушны и очень прямолинейны. Последнее, правда, чаще называют вспыльчивостью...

Добыча пищи

Тролли — прирожденные охотники, что неудивительно, ибо из растительной пищи они признают разве что пиво. Говоря о всеядности тролля, имеют в виду, что они не против любой живности и даже падали, хотя последнюю поедают с явным отвращением. В случае, если нет приличной дичи (лучше двуногой), тролль может перебиться рыбой, которую с легкостью ловит руками. В совсем уж голодное время ловит жуков и мух. Ошибкой было бы думать, что тролль медлителен или неуклюж...

Если вам доведется когда-либо спасаться от тролля, лучше бежать, чем прятаться; бегают тролли ненамного быстрее людей, а вот нюхом учуют вас с легкостью необыкновенной. Что удивительно, учитывая, что сами они и их логова воняют на зависть винландскому чудищу скунсу...

По части оружия тролль предпочитает метательные камни (болотные тролли иногда используют пращу), дубину либо булаву. Когда становится совсем туго, он отбрасывает дубину и предпочитает полагаться на собственные руки, ноги и зубы. Горные тролли замечены также в применении топоров, а вот мечи они не освоили, потому что не любят браться руками за железо. Оно не смертельно для них, как для некоторых других волшебных существ, но очень неприятно.

Некоторые тролли используют свою общую... хм... непривлекательность как оружие. Намеренно выдыхают на противника все, что накопилось у них в легких, или даже опорожняют через горло свой желудок. После чего спокойно и деловито откручивают деморализованной жертве голову.

Отечественный тролль. Из «Аллодов».

Жилища

Тролль — существо оседлое, живет обычно всю жизнь в одном логове, где и пакостит так, что охотник едва ли сможет даже войти внутрь. Болотные тролли, которым приходится опасаться охоты со стороны людей, именно поэтому селятся на болоте или у помойки. Дабы запах не выдавал.

Горный тролль предпочитает пещеры; в родной Скандинавии и в южной Германии их навалом. Ну, а если он оказался вдалеке от гор? Тогда он либо копает нору, либо — чаще — квартирует под мостом. При этом проезжие добровольно делятся с троллем съестным, дабы не украсить его стол собственной персоной.

Спать любой тролль предпочитает на пышном ложе из сухих листьев, сена и объедков. Не надейтесь застать его врасплох, как дракона: спит он чутко, а носище вовремя предупредит его, что «человечьим духом пахнет».

Волшебные свойства

Наиболее известное свойство тролля — быстрое заживление ран. По-видимому, одни тролли исцеляются почти мгновенно, другим нужно время; а многие и вовсе утверждают, что *никакая* рана сама по себе не может быть для тролля фатальной. Даже если тролль лишился головы, это временно — она сама доползет до тела и прирастет где надо. А пока не доползла — будет кусаться, как ни в чем не бывало. Вот как описывает этот интересный процесс Пол Андерсон:

Маска тролля, но не настоящего — нос неприметный какой-то...

Отсеченная рука тролля бежала по земле, перебирая пальцами, как огромный зеленый паук. Пробежала по кучкам листьев, по веткам, вскарабкалась по коряге, цепляясь за кору ногтем указательного пальца, скатилась вниз и неслась вприпрыжку, пока не достигла запястья, от которого была отсечена. И приросла к нему. Разбитая голова тролля была уже целехонькой. Чудище встало во весь рост и осклабилось. Кроваво сверкнули в свете догорающего факела его клыки.

Не все согласны с мэтром в плане возможности подобных сцен, но нет сомнений, что обычная мечевая рана на тролле затягивается стремительно и безо всяких медикаментов. Можно наносить раны быстрее, чем они затягиваются, но...

Останавливает заживление лишь огонь. Даже холодное железо, выкованное из метеорита, и то не поможет. Есть еще некоторые магические способы, но едва ли их можно рекомендовать широкой публике.

Тем, кто вслед за британским специалистом Дж. Р. Р. Толкином уповает на окаменение тролля под солнечными лучами, можно лишь посочувствовать: нигде за пределами Средиземья этой особенностью они не отличаются.

Среди троллиного племени хватает колдунов, шаманов и прочих магов. В основном они действуют грубо и напористо, предпочитая огонь и молнию более тонким эффектам. На то есть причина, о которой мы скоро расскажем. И только троллихи порой используют магию не в охоте... то есть не в обычной охоте. Маскируют свои троллиные черты для общения с представителями других народов.

Как воевать с троллями

Лучше всего с ними вообще не воевать. Нелегкое это дело и неприбыльное. Сокровищ особых тролли у себя не держат, разве что железное и стальное снаряжение ваших предшественников, которое им противно было выбрасывать. Но если сразиться с троллем необходимо, стоит помнить, что:

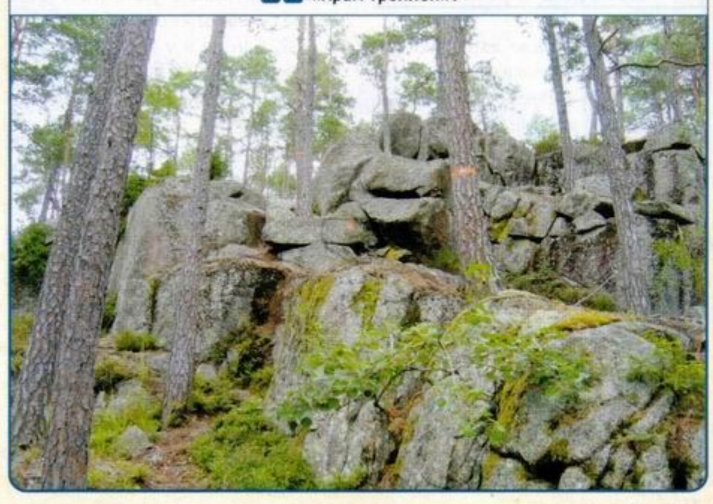
- Тролль легко вырывает из руки человека копье, пику и так далее. Или хватает и ломает. Это оружие замечательно подходит против медведя, великана, циклопа, но с троллем надо применять его очень осторожно. Лучше будет секира или хотя бы рогатина с длинным лезвием.
- Меч, топор, булава подойдут против болотного тролля, а вот в битве с горным помогут лишь очень быстрому и умелому бойцу. Потому что ваша рука с мечом короче, чем его — без меча. И вы с удивлением обнаружите свою голову у него в руке еще до первого удара.
- Тролль редко даст вам шанс воспользоваться луком, потому что нападает обыкновенно из засады и в достаточной тесноте. Шкура его очень прочная, не обманитесь.
- Не имея численного превосходства, вступать в схватку с троллями — самоубийственно. Тролль с легкостью необычайной действует двумя руками против разных противников, а уж если силы оказались «равными» (в смысле количества) — то...
- Хорошей ставкой иногда оказываются ловушки, причем самые примитивные. Но помните, что ловушка задержит тролля совсем ненадолго.
- Ну и, конечно, не забудьте про факелы. Без них вам точно ничего не светит. Во всех смыслах.

По благоразумию, а может — по приспособленческой своей натуре люди зачастую предпочитают не сражаться с троллями, а умасливать их доброхотными даяниями. От окороков и живого скота — до своих соплеменников, если тролли уж слишком разбушевались. В Швеции, к примеру, сохранился Храм Троллей (Trollkyrka), где, по некоторым сведениям, приносили троллям жертвы. Другие, впрочем, утверждали, что именно тролли молились в этом храме.

Но если не пытаться поклоняться троллям — то могут найтись много лучшие средства. Так, например, церковные колокола очень неплохо отгоняют троллей. Некоторым достаточно и просто креста или святых имен (при условии, конечно, что их произносит человек благочестивый). Впрочем, это помогает далеко не всегда.

У язычников тоже есть свой шанс; бог Тор — великий борец с троллями и с радостью поможет отважным, желающим стать победителем тролля.

«Храм троллей».



Говоря о троллях, нельзя не рассказать об одной интересной теории. Она рассказывает о том, какие конкретно волшебные силы действуют и возможны в нашем мире. В Средние века она была достаточно популярна, а сейчас о ней проще прочитать в книгах датско-американского фантаста **Пола Андерсона**, чем в «магических» изданиях. Впрочем, Андерсон упоминает о ней довольно бегло.

Семь Сил и Волшебные войны

По этой системе, магия подразделяется на семь Сил. А именно: День, Ночь, Дух, Стихии, Разум, Жизнь и Седьмая Сила. День — сила дара, когда маг дает нечто окружающим: исцеление, защиту и так далее. Ночь — сила, которую маг берет у окружающих для себя. Дух — сила самоконтроля, из которого проистекает контроль над другими, в том числе над вещами (наговоры); Стихии — грубая сила страстей, неподвластных духу мага. Разум — власть над природой, Жизнь — подчинение и помощь природе. Седьмая Сила — загадочная, говорят, что это сила недеяния, пассивности.

Вот примерно так.

Концепцию эту использовали, например, алхимики; каждой из сил соответствовал один из семи средневековых металлов, одна из семи известных в те времена планет (Солнце тоже считалось планетой), нота, день недели и многое другое...

Семь Сил.

Как нетрудно видеть из рисунка, Силы могут противостоять друг другу, а могут соседствовать. И, согласно этой теории, в мире должно произойти три Волшебных войны (они же Фаэрские войны), в которых будут сталкиваться, соответственно, три пары противолежащих Сил.

Первая из этих войн произошла давным-давно: в ней противостояли яростные страсти троллей (Стихии) и холодный расчет эльфов (Дух). Вторая случилась около тысячи лет назад — война Дня (христианства) с Ночью (черной магией). Третья же — война Разума против Жизни — идет, похоже, прямо сейчас.

Впрочем, у алхимиков всегда все сходилось очень хорошо...

Каждой из этих войн посвящено по одной книге Пола Андерсона: **«Сломанный меч»** — первая война, **«Три сердца и три льва»** — вторая, **«Буря в летнюю ночь»** (иногда ее неверно переводят как «Бурю в середине лета» — третья. У Андерсона, впрочем, третья война происходит не в наши дни, а в XVII веке. Рекомендую почитать, написано отлично, хотя «Сломанный меч» и мрачноват.

Казалось бы, при чем тут тролли?

Дело в том, что тролли в этой системе занимают совершенно особое место. Они — порождение и *олицетворение* силы Стихий (как эльфы — порождение и олицетворение Духа). В отличие от людей, которые вольны выбирать любую из Сил (и даже не одну), они от рождения привязаны к Стихиям.

Поэтому они обладают таким, на первый взгляд, странным характером: хотя вроде бы и хитрость им не чужда, и украсть что-то очень даже не прочь, а вот *солгать* не могут — не умеют. И сдержать свою ярость (а также радость, голод и любую другую эмоцию) не в состоянии. Сила Стихий вынуждает их мгновенно проявлять свои чувства и не позволяет никакого самоконтроля. Лишь редким одиночкам удавалось разорвать эту связь.

По той же причине троллям совсем нетрудно изучить магию (но, разумеется, только Стихий). При весьма скромных, как правило, интеллектуальных способностях они на удивление часто оказываются пусть не слишком сильными, но — магами.

Это значит, что тролли, по большому счету, не злобны. Просто они не могут удержаться, если им чего-то хочется. Как дети... только возможности несколько другие. И гнев свой укротить не могут, если их кто-то обидел.

И этим же объясняется постоянная и смертельная вражда с эльфами, олицетворяющими Дух. Вражда эта для них важнее распрей с людьми, гномами и любыми другими существами.

Мнение алхимиков интересно нам еще и потому, что очень многое о мифологических обитателях нашего мира мы знаем именно от них. Кому еще в те сложные времена могла прийти в голову идея составлять подробные реестры волшебных свойств кобольда или повадок василиска? А о многих существах без помощи алхимиков мы и вовсе никогда не узнали бы.

Статуя тролля в лесу под Гейло (Норвегия).

В систематике алхимиков тролли — именно по причине непосредственной связи со Стихиями — считались породителями множества разнообразных существ. Этаким «генетическим элементом», по аналогии с химическими элементами...

И сегодня, читая Пола Андерсона или многих других авторов, мы видим в их представлении о троллях следы влияния алхимиков с их Семью Силами. Даже тролли Дэвида Эддингса, обитатели совсем другого мира, тоже живут в полном соответствии с логикой силы Стихий.

Тролли разных миров

О наших, земных троллях проще всего прочитать у Пола Андерсона, о котором мы только что говорили. В «Сломанном мече» о них сказано очень много, ну, а в «Трех сердцах...» рассказано, каково непросто с ними сражаться. Горных троллей приручили (до некоторой степени) и волшебники Хогвартса, описанные Джоан Роулинг.

А в этой главе побеседуем о троллях из других миров, описанных разными авторами.

Джон Рональд Руэл Толкин

Тролли Толкина — дело рук Моргота, которому нужен был некий противовес могучим древолюдям-энтам. Собственно говоря, из энтов их и сделали. Конечно, тролль все равно намного уступает энту, но, по крайней мере, может с ним сражаться «почти на равных».

Средиземский тролль — существо гигантское и тупое, как пятка. Не все они способны вообще хоть как-то действовать самостоятельно — часть троллей используется орками примерно как слоны или другие боевые и хозяйственные животные. Их ума только-только хватает, чтобы пользоваться дубиной. Такие, самые глупые и мощные тролли частично покрываются чешуей. Их еще называют боевыми троллями (War Troll).

Боевой тролль из настольной игры по «Властелину колец».

Есть и более «интеллигентные» экземпляры — о них нам рассказывает «Хоббит». Нетрудно заметить, что связной речью они овладели, огнем пользуются, но в остальном — отнюдь не мыслители.

Все тролли Средиземья — существа сугубо ночные, потому что солнечный свет обращает их в камень. Ни для каких других известных мне троллей это неверно.

Известны эксперименты Саурона по выведению полутроллей, которые должны были сохранить часть силы тролля и часть ума человека. Этим опытам был положен конец вместе с падением Саурона, о чем мы, откровенно говоря, не жалеем.

Дэвид Эддингс

Пожалуй, самые яркие образы троллей можно найти в книгах «Эления» и «Тамулия» Дэвида Эддингса. Там тролли — древнейшая из смертных рас (остальные три можно условно назвать «человеческими»), обладающая собственными пятью богами (их так и зовут — Тролли-боги) и своеобразной культурой. Что не мешает им быть существами дикими, невероятно прямолинейными (вспомним тут о Семи Силах...), агрессивными и вообще неподходящим знакомством.

Один из этих троллей — Гвериг — добыл и обработал камень, в котором помещалась самая могущественная сила (божество) этого мира: Беллиом. В Беллиоме же впоследствии укрывались от прочих богов Тролли-боги.

Еще один тролль, жрец своих богов, по имени Блохв, сопутствовал и помогал главным героям в «Тамулии». Широко разошлись две фразы из книги, одна — обращенная к нему, другая — исходящая от него:

— Блохв, нехорошо приходить так в логово людей. Ты съел собаку, и люди и их животные могут учуять тебя.

— Ты только не обижайся, Улаф, но собаки людей вкусней, чем сами люди...

Тролли-боги полностью соответствуют своему народу в устремлениях и психологии...

— А сколько всего Троллей-Богов? — Пять, да, Улэф? — ответил Стрейджен.

— Верно, — кивнул тот. — Бог Еды, Бог убийства, Бог... — он запнулся и несколько смущенно посмотрел на Сефрению. — Э-э... назовем его Богом Плодородия. Потом Бог Льда, отвечающий, как я понимаю, за погоду, и Бог Огня. Вообще-то, тролли — ребята простые.

Размером и силушкой эленийские тролли соответствуют горным. Победить их просто силой практически невозможно, но проработанная военная тактика в сочетании с численным превосходством порой приносила людям победу.

Роберт Линн Асприн

У Асприна встречаются всего два тролля: брат и сестра, Корреш и Тананда (я имею в виду «мифическую» серию — одолеть коллективное творчество под названием «Санктуарий» я так и не смог себя заставить).

Корреш полностью соответствует образу тролля во всем, кроме мозгов: вообще-то он — типичный интеллигент, но, поскольку троллю-интеллигенту нелегко найти работу, обычно Корреш изображает тупого громилу и работает под псевдонимом Большой Грызь.

Тананда же — очаровательная и «фигуристая» девица, которую слегка портят разве что зеленые волосы. К тому же весьма любвеобильная. Вообще-то она по профессии — наемный убийца, но это мало кого смущает.

Многие считают, что Асприн сделал Тананду троллем из духа противоречия, присущего ему, но вообще-то троллихи зачастую именно так и выглядят. Так что образ Тананды — вполне канонический. Включая и поведение.

Терри Прэтчетт

Упоминая одну звезду юмористического фэнтези, нельзя забыть и про вторую... Тролли Прэтчетта, обитатели Плоского мира — не хищники. Питаются они в основном камнями, хотя могут и человека откушать. Поэтому «самое ценное в троллях — их зубы». Они у них из алмаза — иначе как жевать камни?

Тролли — существа отчасти каменные, но тем не менее ловкие и быстрые. Однако со временем тролли, старея, постепенно окаменевают совсем.

— Мы жертвы философии. В конце это приходит к каждому из нас. Говорят, в один прекрасный вечер ты начинаешь просыпаться, но вдруг думаешь: «А чего беспокоиться?» — и продолжаешь спать дальше. Видишь вон те каменные глыбы?

Ринсвинд увидел в траве несколько громадных силуэтов.

— Тот, что с краю, — это моя тетка. Не знаю, о чем она думает, но она не шевелится уже двести лет.

— О боги, как это печально.

— Да не, это-то не проблема, потому что мы рядом и можем присмотреть за ними, — сказал Кварц. — Видишь ли, здесь, в округе, не так много людей. Я знаю, это не ваша вина, но вы, похоже, не в состоянии отличить мыслящего тролля от обыкновенного камня. Моего двоюродного дедушку, к твоему сведе-

Тролль садовый — неизвестный науке вид...

Наука — о троллях

До недавней поры наука к троллям никак не относилась. Если не считать тех дисциплин, что ведают мифами и сказками.

Но вот Бьерн Олаф Леннартсон Куртен, известный финский палеонтолог, в ряде своих работ (весьма уважаемых в ученом сообществе), уверенно утверждает, что тролли безусловно существовали. По его словам, ареал неандертальцев в конечный период существования этого вида и область распространения сказок о троллях на удивление хорошо совпадают.

Не удовлетворившись научными трудами, Куртен обратился к художественной литературе и написал «Танец тигра», где изложил свою гипотезу в жанре, как он выразился, «палеофантастики». А около 20 лет назад содействовал экранизации своих работ на эту тему; в Швеции и Финляндии этот цикл весьма популярен.

нию, в прямом смысле слова взорвали в каменоломне.

Но не все тролли — каменные. Есть, к примеру, и водяные.

В груди старичка мелькнула стайка разноцветных рыбок.

— Пялиться — невежливо, — сказал тролль. Его рот открылся небольшим пенистым гребнем.

Возможно, где-то таятся огненные и воздушные, но о них лично мне ничего неизвестно.

Клиффорд Саймак

В «Заповеднике гоблинов» нашлось место, среди прочих обитателей одноименного заведения, и троллям. Живут тролли, как им и положено, под мостом, и главная угроза их противников-гоблинов — в случае чего срыть проклятый мост.

Тролли, впрочем, способны довести до белого каления и более терпеливых существ, чем гоблины. Например, заколдовать сладкий октябрьский эль, украсть сажальный камень (без которого предводитель гоблинов не в силах залезть на своего пони) и даже заколдовать пролетающий мимо автолет, что закономерно приводит к его быстрому и аварийному приземлению. Гоблина О'Тула это чрезвычайно злило.

— Это все они, негодники и паршивцы! — вопил он. — Это все они, мерзкие тролли! Сколько раз я им втолковывал: летит себе помело и летит, а вы не вмешивайтесь! Так нет! Не слушают! Только и думают, как бы это шутку сшутить. Наложат заклятие, и все тут…

В еще одном произведении Саймака бедолага-тролль хотел уже было повеситься. Но его спасли — предложили ему отличный мост на границе, где можно было поселиться по всем правилам.

Тролль из Neverwinter Nights любезно рассказывает о себе.

Туве Янсон

Муми-троллей, разумеется, нельзя считать троллями в полной мере, но раз они себя так называют — наверное, они им сродни? Очаровательные существа в белой шерстке, обитатели уютных домиков, на троллей похожи разве что выдающимися вперед мордочками — видимо, носы срослись с остальным лицом.

Впрочем, если эльфы на какое-то время передали свое имя крошкам с крылышками, живущим в цветке — почему бы их старым врагам, троллям, тоже не уступить родовое имя совсем другим существам, просто чтобы дожить до матч-реванша?

И вот теперь муми-тролли живут себе, поживают, олицетворяя собой безмятежное, но романтическое детство. А на зиму набивают себе животики сосновыми иголками и впадают в спячку.

Кстати, все книги про муми-троллей рассчитаны на разный возраст. Есть — для младших детей («Шляпа волшебника», например), есть — для старших, а есть и для взрослых…

Тролли в играх

В большинстве игр тролль следует стереотипам Dungeons & Dragons. Здоровенное существо, тощее и с длинными лапами (и с носищем, конечно!), быстро регенерирует, а воевать предпочитает без оружия. Имеется также морская разновидность тролля — так называемый **скраг**. Кроме подводного образа жизни, он от обычного тролля практически не отличается. Встречаются еще ледовый тролль, древесный тролль и некоторые другие, но это уж совсем экзотика.

Перечислять все игры, в которых тролли сделаны в традициях D&D, слишком долго. Поговорим о других разновидностях…

Heroes of Might & Magic

«Геройские» тролли примечательны тем, что предпочитают не лезть в ближний бой, а, как им по природе и положено, швыряться камнями. В первых «Героях» они были вообще лучшими стрелками, да и во вторых их мало кто превосходит.

Но что меня порадовало с самого начала — это то, что для заведения троллей надо построить не что-нибудь, а *мост*. Есть же еще почтительные к традициям разработчики! Или — были?

Warhammer: Mark of Chaos

Эта игра еще не вышла, но уже известно, что тролли там, помимо регенерации, будут обладать дивной способностью: атаковать посредством отрыжки. Это тоже соответствует классике, но до сих пор почему-то художники не стремились отобразить подобный стиль боя в игре.

Атака эта куда слабее, чем обычная, руками или дубиной, зато игнорирует доспехи жертвы. Много ли радости в броне, когда вас обтекает… *это*? Жертва переваривается прямо в одежде.

Тролль из Warhammer (настольный вариант).

Кстати, там же есть гномы-троллебойцы (trollslayers): это берсерки, которые когда-то сделали что-то очень, по гномьим меркам, нехорошее, а теперь обязаны искать славной смерти в бою. Чем больше противник — тем смерть славнее, правда?

Warcraft

Здешние тролли — явно не горные, а болотные. Они помельче человека или тем паче орка (хотя отчасти так кажется из-за их скрюченной походки), они метко швыряют камни и отравленные дротики. Цвет кожи вполне канонический — голубой или зеленоватый.

World of Warcraft: тролль на летучей мыши.

Интересно вот что. Тролли — древнейший народ Азерота. Впоследствии именно от них произошли эльфы (и получили от троллей в наследство длинные остроконечные уши).

Первая цивилизация Азерота была троллиной; и до сих пор в древних полуразрушенных городах, на удивление напоминающим руины индейцев майя, обитают потомки их исконных строителей — дикие племена троллей.

Когда-то давно тролли были еще и сильнейшим народом, и всерьез угрожали гибелью людям и эльфам, пока те, объединившись, не разгромили синекожую орду. Теперь же часть троллей населяет свои старые руины, другие — племенной союз Темного Копья — заключили договор с орками и стали частью Орды.

Многим непривычно видеть, что тролли мельче орков, и они думают, что здесь какая-то ошибка. Напрасно думают. Так бывает.

Wizards & Warriors

Может, тролли из последней игры Брэдли — и не самые необычные в троллином племени. Маленькие лесные существа, явно болотные тролли по природе своей, любители пращ и дротиков. Но… это, пожалуй, самые обаятельные из игровых троллей. Они с полным правом могли бы служить таким же символом игры, как гуар — символ «Морровинда».

Обязательно полюбуйтесь при случае. Тем более, что познакомиться с ними можно сразу, с первого уровня. И старайтесь всех не убивать — без них мир станет скучнее!

* * *

Вот мы и закончили базовый курс троллеведения. Теперь вы знаете все, что может пригодиться, дабы с первого взгляда опознать тролля и не закончить свой жизненный путь у него в желудке.

Какими существами мы займемся в следующий раз? Посмотрим. Наверное, опять предоставим решить слепой судьбе.

ЛКИ

МЕЛОДИИ

ОТПРАВЬ КОД МЕЛОДИИ НА НОМЕР 4042

Обязательно замени в коде букву "X" на цифру модели телефона:

АХТУНГ! Как закачать рингтон...

цифра 1 - монофония Nokia, LG, Samsung
цифра 2 - монофония Siemens
цифра 3 - монофония Motorola и др. модели (EMS)
цифра 4 - полифония (для всех моделей)

1805058X	Madonna - **Sorry** ХИТ!	Валерия, Стас Пьеха - **Ты грустишь (remix)**	1806085X
1805315X	Madonna - **Hung Up**	Влад Топалов - **Как же так может быть**	1806054X
1805360X	Tatu - **All About Us**	Britney Spears - **And Then We Kissed**	1806082X
1805013X	Pink - **Stupid girls**	ХИТ! Верка Сердючка - **Я попала на любовь**	1805168X
1806055X	Город 312 - **Останусь**	Bloodhoundgang - **Uhn tiss uhn tiss**	1806083X
1806061X	TATY - **FRIEND or foe**	Дима Билан - **Ты должна рядом быть**	1805912X
1806058X	Gorillaz - **El Manana**	Кристина Орбакайте - **Всё сначала**	1805100X
1805134X	Shakira - **Don't Bother**	Юлия Савичева - **Как твои дела**	1805171X
1805276X	Братья Грим - **Кустурица**	ХИТ! Премьер-министр - **Детям до 16**	1805156X
1806050X	MAttafix - **Big City Life**	Non Stop - **Электронная любовь**	1805138X
1806053X	SHAKIRA - **Hips Don't Lie**	Дима Билан - **Это была любовь**	1805105X
1806057X	Дмитрий Маликов - **Ты и я**	Валерий Меладзе - **Иностранец**	1805417X
1805026X	Black Eyed Peas - **Pump It**	ХИТ! Верка Сердючка - **Чита дрита**	1805170X
1805269X	Juanes - **La camisa negra**	Массква - **Ну, наконец-то!**	1805182X
1805127X	Игра слов - **Алина Кабаева** ХИТ!	С.Шнуров - **Бумер-2 Судьба**	1805092X
1805158X	Sean Paul - **We Be Burning**	Жасмин - **Тебе понравится**	1805183X
1805025X	Серега - **Возле дома твоего**	С.Шнуров - **Бумер-2 Осень**	1805090X
1805014X	Звери - **До скорой встречи**	Фабрика - **Не виноватая я**	1805303X
1806051X	Meck - **Thunder in my heart**	Reflex - **Я разбила небо**	1805099X
1806059X	И.Вдовин feat IAMX - **Жесть**	ХИТ! Уматурман - **Письмо Уме**	1805155X
1805277X	Моральный кодекс - **9-я рота**	Валерия - **Нежность моя**	1805104X
1805313X	Айдамир Мугу - **Чёрные глаза** ХИТ!	Корни - **Снова в школу**	1805494X
1805059X	Виа Гра - **Обмани, но останься**	Neomaster - **9 Рота.ru**	1805223X
1805150X	Akon - **Belly Dancer (Bananza)**	Стас Пьеха - **О тебе**	1806060X
1806056X	Дима Билан - **Never let you go**	ХИТ! Ёлка - **Город обмана**	1805296X
1805160X	Bob Sinclair - **Love Generation**	Чай вдвоем - **Милая**	1805187X
1805363X	Gorillaz - **Dare**	к/ф В джазе только девушки - **I Wanna be loved by you**	1805911X
1805107X	A-Ha - **Analogue**	к/ф Д'Артаньян и три мушкетера - **Песня мушкетёров**	1805185X
1805801X	K - Maro - **Crazy**	к/ф Иван Васильевич меняет профессию. **Погоня**	1806019X
1805231X	Blondie - **Call Me**	**к/ф "Полицейский из Беверли Хиллз" Clock**	1806008X
1805364X	Gwen Stefani - **Cool**	к/ф Кавказская пленница. **Песенка о медведях**	1806040X
1805159X	Moby - **Slipping Away**	к/ф Кавказская пленница. **На танцплощадке**	1806020X
1805211X	Gorillaz - **Dirty Harry**	к/ф Обыкновенное чудо - **Вошел я к девушке**	1805191X
1805144X	Eminem - **Ass Like That**	к/ф Формула любви - **Неаполитанская песня**	1805177X
1805210X	Scatman Jhon - **Scatman**	к/ф Обыкновенное чудо - **Давайте негромко**	1805190X
1805558X	Arash - **Tike tike kardi**	к/ф Тот самый Мюнхгаузен - **Тема Барона**	1805407X
1805425X	Depeche mode - **Precious**	к/ф Земля Санникова. **Есть только миг**	1806024X
1805541X	Daddy Yankee - **Gasolina**	к/ф Криминальное чтиво - **Главная тема**	1805819X
1805500X	Craig David - **All The Way**	к/ф 12 стульев - **Песня Остапа Бендера**	1805186X
1805270X	Alanis Morissette - **Crazy**	к/ф Отчаянный - **Cancion Del Mariachi**	1805294X
1805290X	Robbie Williams - **Tripping**	к/ф Бриллиантовая рука. **Помоги мне**	1806017X
1805282X	Pussycat Dolls - **Don't Cha**	к/ф Ах, водевиль-водевиль - **Гадалка**	1805188X
1805542X	Chemical Brothers - **Believe**	к/ф Бой с тенью - **King Ring (Тема)**	1805998X
1805221X	Rednex - **Wish you were here**	Михаил Боярский - **Lanfren Lanfra**	1806010X
1805202X	K-maro - **Sous loeil de lange**	т/с Солдаты - **Юность в сапогах**	1805816X
1805308X	R.Kelly - **I Believe I Can Fly**	к/ф Бой с тенью - **Главная тема**	1805995X
1805587X	Linkin park & Jay Z - **Encore**	**к/ф Секс в большом городе**	1806041X
1805219X	Rick Astley - **Together forever**	**к/ф Секретные материалы**	1806029X
1805227X	Bryan Adams - **Please Forgive Me**	**к/ф Джентельмены удачи**	1805817X
1805423X	Ilona Mitrecey - **Un Monde Parfait**	**к/ф Mission: Impossible**	1806038X
1805692X	50 cent feat. Olivia - **Candy shop**	к/ф Игрушка - **Le Jouet**	1805268X
1805224X	Michael Jackson - **Remember The Time**	к/ф Жмурки - **Тема 1**	1805215X
1805220X	Rick Astley - **Never Gonna Give You Up**	**к/ф The Godfather**	1806015X
1805229X	Britney Spears - **Oops!...I Did It Again**	Фактор-2 - **Весна**	1805298X
1805230X	Britney Spears - **Hit Me Baby One More Time**	**к/ф Stargate**	1806013X

КАРТИНКИ

ОТПРАВЬ КОД КАРТИНКИ НА НОМЕР 4040

18055857	18055877	18055947	18055987	18056047	18054397	18054547	18054757	18054987
18055367	18055657	18052747	18053357	18053477	18053877	18053947	18054037	18054107
18057847	18051597	18051507	18055607	18055537	18054507	18054367	18069767	18069687
18069707	18077957	18078057	18078127	18064167	18054857	18052007	18051957	18057787

ВИДЕОРОЛИКИ

ОТПРАВЬ КОД ВИДЕОРОЛИКА НА НОМЕР 4042

18053670	18053680	18053690	18053700	18053710	18053730	18053740	18053720	18053750
18060210	18060220	18060230	18060240	18060250	18060260	18060270	18060280	18060290
18060300	18060310	18054870	18054880	18054890	18054900	18054910	18054920	18054930

Видеоролики поддерживают: LG T5100; Motorola C650, E1000, E1120, E398, E550, RAZR V3, Rokr E1, V180, V220, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V980; **Nokia** 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6270, 6280, 6340, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7600, 7610, 7700, 7710, 8800, 8801, 9300, 9500, E61, E70, N70, N71, N80, N90, N91, N92, N-Gage/..QD; **Panasonic** X300, X700; Pantech PG1200, PG1400, PG3000; QTek 8020; Sagem My X-7; **Samsung** D500, D710, E620, E820, X610; **Sharp** GX15, GX20, GX22, GX30, GX-E30, GX-L15, GZ200; **Siemens** CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, SP65, ST60, SX1; **SonyEricsson** D750i, F500i, K500, K500i, K508i, K700, K700c, K700i, K750i, P800, P900, P910, S600, S710i, V800, W550i, W600, Z1010, Z520i, Z800.

JAVA-ИГРЫ

ОТПРАВЬ КОД JAVA-ИГРЫ НА НОМЕР 4042

Cat: love adventure

Квест

Это история про Кота, который должен встретить свою любимую Китти. Она прислала ему письмо, что приезжает сегодня вечером на поезде. Кот должен приготовиться к встрече!

18053860

Cat in Pingutopia

Квест

Там, далеко-далеко, где ворота охраняют ледяные стражи, где вместо солнца - северное сияние, где ничего не нарушало спокойствия вот уже сотни лет, стали происходить невиданные события!

18053870

Cat: Coral Beach

Квест

Наступило лето, время долгожданных отпусков. Вам предстоит помочь новоявленному отпускнику, очаровательному котику, отправиться на прекрасные пляжи тропического моря, в отель "Coral beach". Путевка уже есть, осталось собрать чемоданы, но не тут-то было...

18053850

Java-игры поддерживают: **NOKIA**:2650,**3100**/...05/...20,3200/...05/...20/...30,3300,**3530**/...10i,3650/...60,5100/...40,**6015**/...20,**6100**/...70,6200/..20/..25/..30/..55/..60, **6600**/..10/..10i/..20/..30/..50/..70/..80/..81,**6800**/..10/..20,**7200**/..10/..50/..50i/..60/..70,**7600**/..10/..50,8910i,**NGage**/...QD **SAMSUNG**:E100,**E300**/..30,**E700**/..10/..15/..20,**E800**/..10/..20/..50/..80, **E600**/..10/..30,**C100**/..10,C200/..10,D410,D500,**P400**/..10,**P700**/..30/..60,S100,S300,**X100**/..20/..40,**X400**/..50/..60/..80,**X600**/..10/..40 **SONYERICSSON**:D750i,K300i,**K500**/..00/..06/..08/..08i, **K600i**/..08i,**K700**/..00i/..50/..50,F500i,J210i,J300i,S600,**S700**/..00i,T610/..16/..18/..28/..30/..37,W800,V600i,V800,Z1010,Z500,**Z600**/..08,Z800 **SIEMENS**:A65,C60,C65,CV65,CX65,CX70,C75, CX75,M55,MC60,M65,M75,S55,SL55,S65,SL65,SK65,SX1 **MOTOROLA**:**C380**/..85/..90,C650,E550,**E1000**/..060/..120,E398,RazrV3,V180/..86/..88,V220,**V300**/..30,V400, **V500**/..25/..35/..45/..47/..50/..51/..55,**V600**/..20/..35,V80 **SHARP**:**GX10**/..15/..20/..25/..30/..E30/..32 **LG**:C1100,**G5400**/..500,**G7000A**/..030/..050/..100,F2100

Под огнём

Шутер

Динамичный шутер от первого лица. Против Вас целая армия - автоматчики, парашютисты и даже бронетехника! И всю эту армаду должны остановить Вы одни... Отступать некуда, позади Москва!

18059990

S.T.A.B.

Стрелялка

Новая потрясающая стрелялка с очень красивой графикой. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы – командир единственного боеспособного подразделения на данном участке.

18059260

Kung Fu Fighting

Драки

Вы единственный ученик покойного мастера Кун Фу Sun Yas-Tsje. После того, как Вы отказались сотрудничать с семьей Kai-Chiang, они вероломно похитили Вашу девушку. У Вас нет выбора, и Вам придется освободить ее самому. Приготовьтесь сражаться с плохими парнями!

1807017

Java-игры поддерживают: Nokia:3100,3108,3120,3200,3300,3560,3600,3620,3650,3660,5100,5140,6010,6100,6108,6200,6220,6230,6620,6630,6650,6670,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i, 7600,8910i,7610,7650.

MP3-РЕАЛТОНЫ

ОТПРАВЬ КОД MP3-РЕАЛТОНА НА НОМЕР 4042

Для телефонов с поддержкой MP3

18052570	СМС зачет! Дайте две	Смешные звери - Разрешите к вам присосаться...	18057565
18052490	Сирена - Рота, подъём!!!!	Смешные звери - Тебе звоним на телефон...	18057525
18052510	Будильник - Просыпайся!!!	Ниасилил, патамушта букавак многа	18052590
18052430	Дзинь-дзинь, из кармана трубку вынь!	Фабрика - Не виноватая я	18053035
18052440	Пора-пора-порадуемся каждому звонку!!!	Кросавчег, бири трубко!	18052600
18052450	Хип-хоп - Йоо, чувак, звонит твоя трубка	Жанна Фриске - ЛА-ЛА-ЛА	18057985
18052480	Возьми меня, возьми! Это я, твой телефон!!!	к/ф «Осенний марафон»	18058035
18052500	Будильник - Просыпайся, улыбайся, одевайся!!!	Звери - Рома, извини	18058025
18052330	Патрон на связи! Говори четко, ясно и быстро!!	Превед, кросавчег!	18052580
18052320	Девушка - На мне розовые трусики... сними... трубку		
18052310	Крик ужаса - Ааа, мой телефон жив, он шевелится!!!		
18052460	Турецкие напевы - Это он, твой мобильный телефооон...		
18052470	Сумасшедшая девочка - Специальная песня для тех, кто глухой		
18052340	Весёлая продавщица - Молодой человек, куда лезите? В очередь		

СУПЕР-ЗВУКИ

ОТПРАВЬ КОД СУПЕР-ЗВУКА НА НОМЕР 4042

18052910	Шимпанзе	Ржание лошади	18052960	Крик ужаса	1808944
18052900	Перепелка	Рычание рыси	18052950	Смех мышонка	1808644
18053340	У-ха-ха-ха	Крик слона	18053000	Раскаты грома	1808932
18053310	Хе-хе-хе-хе	Попугай	18052970	Мычание коровы	1807607
1808933	Аплодисменты	Леопард	18052980	Мультяшный свист	1808946
1808942	Мужской смех	Собака	18052940	Мяуканье котёнка	1807604
1808938	Карканье ворон	Сойка	18052920	Сигнал автомобиля	1807291
1808945	Пароходный гудок	Ворон	18053010	Вой полицейской сирены	1808652
18053320	Заразительный смех	Сова	18052930	Гул футбольного стадиона	18052395
18053330	Добавим немного смеха	Лев	18052990	Секс. мужское чихание	18052355
1808936	Соловей в брачный период	Вой	18053020	Автоматн. очередь из АК-47	1808648

Супер-звуки поддерживают: **Nokia**: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; **Sony Ericsson**: F500, K500, K700, K750, P800, P900; **Siemens**: SL55, C65, X65, S65; **Panasonic**: GD-97; **Motorola**: E365, V220, V80; **LG**: F2100, G1800, G5600, L1100, T5100; **Samsung** (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

ВНИМАНИЕ! Для загрузки цветной картинки, полифонии, видеоролика, супер-звука, mp3-реалтона или java-игры нужен подключенный WAP или WAP-GPRS в телефоне и WAP – у оператора. Служба поддержки: **т. (495) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru.** Услуга считается оказанной при отправке любого sms на указанные номера. Стоимость исходящего сообщения **на номер 4040**: «Билайн» - 0,885 USD; «МТС» - 0,885 USD; «МегаФон» - 26,55 руб.; **на номер 4042**: «Билайн» - 2,35 USD; «МТС» - 2,24 USD; «МегаФон» - 70,80 руб.; **на номер 9966**: «Билайн» - 0,177 USD; «МТС» - 0,118 USD; «МегаФон» - 5,31 руб.; звонок **на номер 0960** платный, стоимость минуты: «Билайн» - 0,885 USD; «МТС» - 0,885 USD; «МегаФон» – 26,55 руб. Цены с НДС. Входящие sms - бесплатно. WAP/GPRS оплачивается отдельно. Подробная инструкция, список поддерживаемых моделей и подробности о стоимости для абонентов других операторов - на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил» (товарный знак jmi.ru). Лицензия Минсвязи РФ №23639.

ИНФОРМ · МОБИЛ контент и сервис провайдер №1

Чудеса на виражах

ТИМУР ХОРЕВ, АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

Авиасимуляторы пользуются у редакции ЛКИ уважением и почетом. Это вам не ходилки-стрелялки, не собиралки-разбиралки, а серьезные программы, старающиеся в меру своих сил имитировать грубую реальность. В фаворитах издавна ходит ***Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight****. Он, конечно, тоже не без недостатков — на здешних «Боингах» чуть ли не бочки можно крутить. Но если взять, допустим, маленькую «Цессну»… А что, заманчивая идея!*

ДОРОГА В ОБЛАКА

— Простите, Вы для детишек писать будете?
— Для газеты.

х/ф «Небесный тихоход»

Алексей Шуньков:

На дворе стоял не слишком погожий московский день, по небу бродили одинокие тучи, замышляя вполне очевидную коллективную диверсию. Гостивший у меня Тимур Хорев колдовал над японским рисом, лососем и еще какой-то неопределенной рыбой, всерьез намереваясь соорудить из всего этого заправские суши. Время текло степенно и неторопливо, будто от сдачи номера нас отделяла по меньшей мере вечность. Беседа бродила вокруг работы, изредка делая ностальгические виражи куда-то в сторону давно ушедших лет…

Заполнив очередную тарелку явно съедобными сверточками, Тимур довольно оглядел композицию и вдруг совершенно не в тему поинтересовался: «*А можно я в интернет? На секунду буквально. Дело одно есть…*». Не встретив возражений, он резво покинул кухню, и почти тотчас же из комнаты раздался лихорадочный стук по клавишам. Вскоре клавиатура смолкла, и откуда-то из глубин квартиры донеслось робкое «*А где у вас тут телефончик? Ага, спасибо, ага, ага…*».

Трубка сдалась без боя, для порядка немного погудела и секунду спустя послушно передала невидимому собеседнику на том конце провода:

— Здравствуйте! Мы хотим полетать…

CESSNA SKYHAWK C172SP

Высота самолета	2,7 м
Размах крыльев	11 м
Максимальная загрузка	380 кг
Взлетный вес	1,111 кг
Дальность полета	свыше 1000 км
Пробег при взлете/посадке	288/168 м
Потолок	4115 м
Максимальная скорость	228 км/ч
Скорость сваливания с выпущенными закрылками	87 км/ч

Тимур Хорев:

Стажер никогда не числился в рядах любителей авиасимуляторов в целом и «Цессны» в частности, но увлекательная перспектива захватила и его. Вместе мы развернули глобус Подмосковья и без труда нашли искомое место — аккурат между Домодедово и Внуково. Пока я вдумчиво всматривался в заманчивые силуэты на спутниковой фотографии, Алексей знакомился с метеосайтами. Что там у нас? Ветер порывистый, сколько-то там метров в секунду. Возможны дожди, грозы.

Да что там… Бешеному кабану, как говорится, сто верст не крюк.

Прошло двадцать четыре часа…

Алексей Шуньков:

«Ничего не пойму. Мы полгода учились изображать гавайцев. Вон, песни разучили… А нас никто не встречает!» Так, или примерно так ворчал я себе под нос, стоя посреди чистого поля — явно военного происхождения и, вероятно, назначения. Позади осталась почти двухчасовая дорога под пасмурным небом, хмурый солдатик на КПП и колючая проволока, сопровождавшая нас в течение всего пути.

Туда ли мы попали? Если судить по громоздящимся вокруг массивным самолетам, то вроде да. Эту же догадку подтверждали и аккуратно размеченная асфальтовая дорожка, и неизменная зеленая травка по обочинам. Но еще один угрюмый товарищ, направлявшийся к нам отнюдь не в штатском, всем своим видом наводил на мысль, что забрались мы все-таки немного не туда. Дополняла картину вездесущая колючая проволока, пробуждающая в глубине души доселе мирно дремавшую там тягу к пацифизму…

Впрочем, договориться нам удалось, солдатик махнул рукой куда-то за горизонт, и мы отправились дальше.

Тимур Хорев:

Строгие ряды «Ан-24» кончились, а вдалеке у ангаров показались первые силуэты легких самолетов и вертолетов. Но к этому моменту нас больше всего интересовали не они, а маленький домик у стоянки… И вопрос — кто доберется туда первым: редакция ЛКИ или дождь из стремительно наползающей тучи? Порывы совершенно не авиационного ветра гоняли по бетону пыль. В воздухе пахло грозой.

Мы успели в последний момент, когда мрачная тень уже накрыла маленький аэродром и по крышам застучали отдельные крупные капли. Среди самолетов я узнал знакомый белый силуэт — легендарную Cessna Skyhawk. Но что-то в ней было не так. Вроде и хвост на месте, и крылья, и даже озорные рыжие полоски на

Для сравнения — внешний вид Cessna 172C Skyhawk.

фюзеляже… Я присмотрелся повнимательнее.

И тут меня как из ушата окатили. Малышка! «Цессна» оказалась намного меньше, чем я представлял себе по летному симулятору. А теперь я впервые увидел ее вблизи, и миниатюрность самолета упорно отказывалась укладываться в голове. Возьмите небольшой легковой автомобиль, положите поперек десятиметровую доску — и вы получите вполне достоверную картину.

Тем временем порывы ветра окончательно загнали нас в домик. Внутри сидели летчики и неспешно чаевничали.

— *А мы тут сидим — по шквалистому ветру!* — порадовала нас администратор. — *Кофе, чай?*

За окном хлынул дождь…

Летчики перекусывали и неспешно переговаривались. Потеревшись рядышком, я узнал, что малая авиация в России развивается, хотя и не так быстро, как хотелось бы; что авиапромышленность пока не может предложить ничего, кроме «Гжели»; что «Цессна» дорога в эксплуатации, и учиться на летчика будет дешевле на «Катанах», когда они прилетят; что у «Цессны» нет взлетного режима двигателей — все, вплоть до максимальных оборотов — номинальные.

Алексей Шуньков:
Я расчехлил камеру и принялся изучать интерьер. Внутри было на что посмотреть — фотографии самолетов на стенах, чудные приборчики и огромная, в полстены, карта Москвы, покрытая линиями, окружностями и цифрами. Тем временем дождь почти перестал, а небо над аэродромом стало нехотя расчищаться. Тимур изловил одного из летчиков и уже получал персональный вводный инструктаж.

Выслушав все о штурвале, педалях, приборах, закрылках и триммерах, он с замиранием сердца спросил:

— *А порулить дадут?*

— *В первый полет — ни в коем случае! Исключено. Все, что разрешают курсанту в первый полет — это немного подержаться за штурвал.*

Тимур на глазах поник и даже, кажется, стал как-то немного поменьше ростом. Впрочем, как оказалось впоследствии, некоторые летчики гораздо демократичнее других.

— *Ну что — кто тут летит?* — раздался голос за спиной. — *Загружайтесь!*

…Пришла пора полететь по-настоящему. А для этого надо выкатить из ангара старый добрый четырехместный самолет **Cessna C172SP**. Мертвую петлю на нем не сделаешь, но он для этого и не предназначен. Он прост и удобен, как велосипед. Он понятен и надежен. В его винтиках, шпунтиках и рукоятках невозможно запутаться. Наконец, это самый успешный самолет своего класса, и вот уже многие поколения буржуазных летчиков делают свои первые шаги в небо на «Цессне».

«Лучшие компьютерные игры», №6 (43) 2005

ЛЕТАТЬ НЕ УМЕЮТ, НО — ОРЛЫ!

Именно так разворачивают небольшие самолеты.

Для сравнения — панели управления.

— Волнуетесь?
— Да.
— Первый раз?
— Нет, я волновался и раньше.
х/ф «Аэроплан»

Тимур Хорев:
Инструктор Михаил развернул самолет, ловко присев ему на хвост и перебирая ногами. Переднее шасси оказалось при этом в воздухе, всем своим видом доказывая, что вес в полной мере соответствует размеру.

И вот дверь самолета открыта, место пилота ждет меня — чего же я медлю? И почему так дрожат коленки?

— *Ну и что, что он маленький…* — уговаривал я себя. — *Зато простой, надежный и неубиваемый. После мертвых петель на виртуальном «Як-52» он и вовсе покажется автобусом. Вперед!*

С этими мыслями я храбро шагнул к двери и врезался лбом в крыло.

Чтобы забраться на место пилота (слева) и второго пилота (справа), надо отодвинуть сиденье назад. Специальных дверей для пассажиров нет — на задние сиденья надо забираться через ту же переднюю дверь, по принципу «Оки». Даже изнутри кабина больше всего похожа на салон обычного автомобиля.

Я сел и сразу же крепко-накрепко пристегнулся. Инструктор помог отрегулировать сиденье, чтобы ноги доставали до педалей, и выдал комплект наушников с микрофоном.

— *Мы будем переговариваться через них,* — сообщил он. — *Еще одна пара наушников будет у пассажиров.*

— *А эта кнопка на штурвале?..*

— *Это для общения с диспетчерами. Ими займусь я, ты кнопку не трогай.*

Двери закрыты, прозрачный плексиглас отделил нас от внешнего мира. Пока я надевал наушники, Михаил завел двигатель.

Я взялся за штурвал, посмотрел прямо перед собой, и беспокойство неожиданно куда-то ушло, вдруг сменившись полным умиротворением. Я узнал этот звук мотора, эти до боли знакомые очертания кабины самолета в Microsoft Flight Simulator. Передо мной были приборы — верные друзья курсанта. Они словно говорили: «*Ну вот, а ты боялся! Ты же столько часов пялился на нас, проходя курс Рона Махадо. Мы даже проградуированы в привычных тебе футах и узлах. Смелее!*»

Совет: Единственная разница состояла в том, что, сидя за штурвалом самолета, я свободно видел капот — в виртуальной кабине Microsoft Flight Simulator камера по умолчанию расположена намного ниже. Если вы поднимете ее (Shift+Enter) на пару уровней вверх, то капота не увидите (его там вообще нет), но вид будет реалистичнее.

Инструктор связался с диспетчером, получил разрешение выруливать на предварительный старт, дал газ, и «Цессна» неторопливо поехала в сторону дорожки. Вдоль обочины проплывали синие грибы фонарей.

— *На земле самолет управляется педалями,* — раздался голос Михаила в наушниках. — *В какую сторону хочешь повернуть, туда и* ***суй ногой***. *Держись желтой полосы. Само-*

лет не машина — ему можно и должно ехать по сплошной.

Я не привык к педалям — во всем мире их заменяет ось джойстика. Самолет с грехом пополам держался на дорожке.

На предварительном старте, перед взлетной полосой, инструктор еще раз связался с диспетчером, получил разрешение на исполнительный, дал газ и уверенно вырулил на взлетную полосу. Получил разрешение на взлет и повернулся ко мне:

— Я педалями удерживаю самолет на оси. На скорости в шестьдесят узлов — он показал на прибор — *плавно тянешь штурвал на себя. Готов?*

И это после того, как мне грозили, что и близко не подпустят к штурвалу!

— Г-готов!

— Взлетай! — с этими словами Михаил вдавил газ, и двигатель, взревев, потащил нас по полосе.

Я уже ждал тряски и перегрузок, но «Цессна» катила вперед сравнительно мягко. Когда стрелка спидометра перевалила за 60, я плавно потянул штурвал, и земля за плексигласовыми окнами провалилась куда-то вниз.

Из состояния обалдения меня вывел окрик инструктора.

— Все, не тяни на себя! Гагарин! Переводи в горизонтальный! — штурвал дернулся, и самолет быстро опустил нос. Я понял, что только что едва не попытался взмыть в небо свечкой, и устыдился.

— Обычная ошибка новичков, — пояснил Михаил, когда мы перешли в режим набора высоты.

В подмосковном небе нельзя летать по принципу «кручу-верчу, куда хочу». Диспетчеры строги, военные — еще строже. Самолет должен выполнять заранее утвержденный план полета, и никак иначе. От аэродрома Остафьево — на запад, на Троицк (двадцать километров), затем на Каменку (до нее — тридцать семь километров), после этого на Скурыгино (двадцать три), и снова в сторону Троицка. По времени — сорок пять минут.

САМОЛЕТ ЛЕТИТ САМ

На шею не дави! На шею не дави!

м/ф «Карлсон, который живет на крыше»

Итак, нужно набрать высоту и следовать на Троицк. Михаил направил самолет на нужный курс, ловкими движениями оттриммировал его и передал мне управление.

— Набери высоту в триста метров и держи курс во-он на ту белую трубу.

Я схватился за управление и уставился на приборы, как суслик на бампер.

Под крылом самолета раскинулся удивительный вид — свежеумытое дождем Подмосковье с высоты в двести метров. По миниатюрным дорогам катаются умильные автомобильчики, игрушечные леса сменяются маленькими деревеньками, зелеными лоскутами полей и колхозами, по которым бродят стада микроскопических коров.

На заметку: Бутовское экспериментальное железнодорожное кольцо у Варшавского шоссе, к югу от МКАД, видно на всех подробных картах и спутниковых снимках (Google Maps, Google Earth). Ориентируясь по нему, легко найти и аэродром Остафьево.

На горизонте белой полосой виднелась Москва, а впереди высились многоэтажки Троицка — такие же игрушечные, как и все внизу. По земле бежали тени от больших дождевых туч. Они напоминали зловещих медуз, свесивших к земле полупрозрачные сырые щупальца.

Ничего этого я не видел. Я смотрел на приборы, и лишь изредка выглядывал наружу. После плоских пейзажей симулятора реальный вид за плексигласом завораживал и пугал — и я снова переводил взгляд на успокоительные приборы. Скорость, высота, вариометр, курс, крен, скорость, высота, вариометр, курс...

На высоте трехсот метров я попытался оттриммировать самолет на горизонтальный полет. Получалось плохо — приходилось вращать колесо вверх-вниз, одновременно пытаясь удержаться на курсе. Стрелка, словно дразнясь, никак не хотела вставать в ноль, обозначая то набор высоты, то спуск.

— Вперед смотри, — раздался строгий голос в наушниках. — *У нас полет по визуальным правилам, не гипнотизируй приборы. И не тяни на себя штурвал.*

— Но я не тяну!

— Тянешь, просто не замечаешь. Самолет потому и называется самолетом, что летит сам. Не мешай ему это делать!

Примерно так выглядит земля с высоты 300 метров...

Я действительно сражался с машиной, пытаясь заставить ее лететь в нужном направлении с нужной скоростью и на нужной высоте. Эта привычка выработалась в симуляторе, где я по обыкновению устанавливал погоду на Fair Weather — «ясно, ветер слабый». Реальная же погода в тот день больше подходила под определение Building Storms — отдельные дождевые тучи и восходящие потоки воздуха.

Самолет постоянно водило, приподнимало и опускало — я чувствовал каждое движение собственным седалищем. «Цессна» упорно уходила с курса, и я так же упорно возвращал ее туда движениями штурвала.

Троицк. Под нами многоэтажки. Инструктор посмотрел куда-то направо, а потом вдруг схватился за штурвал и энергичными движениями несколько раз накренил самолет влево-вправо.

— Там нам строители с крыши махали, — пояснил он. — *Думали, мы их не видим. Я им помахал крыльями...*

Маршрут был обозначен на жидкокристаллическом экранчике прибора GPS. Мы подходили к началу треугольника.

— Разворачивайся на новый курс.

Я повернул штурвал влево и слегка взял его на себя, чтобы не потерять высоту. В авиасимуляторе больше привыкаешь к крутым поворотам, но в настоящем самолете угол крена всегда кажется больше. Поэтому развернулись мы сравнительно неторопливо. Педалями я не работал, так что поворот, в целом, был довольно грязненький, со скольжением.

— Выводи, выводи! — скомандовал инструктор, когда я, залюбовавшись картинкой на GPS, забыл вернуть самолет из крена.

НАПЕРЕГОНКИ С ДОЖДЕМ

— А хотите, я из самолета выпрыгну?

— Нет, не хочу.

— А я хочу.

х/ф «Мимино»

Пятнадцать минут, полет нормальный. Несколько раз начинало ощутимо трясти. В первый раз, когда началась болтанка, инструктор показал на большое дождевое облако справа:

— Облако подсасывает воздух, образуется ветер, — пояснил он.

Мы шли на высоте трехсот пятидесяти метров. На самых спокойных участках полета я даже пытался объяснить что-то в камеру, но получалось, прямо скажем, не слишком разборчиво — шум двигателей в самолете намного громче, чем можно было бы предположить.

В какой-то момент Михаил обратил мое внимание на громоздкое сооружение, степенно проплывающее мимо. И уточнил: — *Радар ПВО*.

Больше всего конструкция походила на генератор защитного поля для «Звезды Смерти».

Когда полет подходил к концу и мы уже снова были над Троицком, Михаил помрачнел и показал на небольшое, но угрожающего вида облако:

— Идет на наш аэродром. Надеюсь, мы будем там раньше.

Через минуту самолет затрясло. Мы летели прямо на тучу, а торец взлетно-посадочной полосы был на двух часах. Тряска усилилась, и инструктор взял управление в свои руки. Он выпустил закрылки на полные сорок пять градусов и аккуратно вел «Цессну» к аэродрому, одновременно разворачивая ее. Облако было уже почти над нами, и ветер ощутимо мотал маленький самолетик.

...Неувядаемой славой покрыли себя самолеты модели Cessna C172 в 1987 году, когда юный немецкий авантюрист Матиас Руст решил прорваться через «железный занавес» и посадить свой самолетик на Красной площади аккурат в День Пограничника.

«Лучшие компьютерные игры», №6 (43) 2005

— Борт двести тридцать, посадку, перелет пятьсот метров.

— Борту двести тридцать посадку разрешаю, перелет пятьсот.

Полоса надвигалась медленно, но неотвратимо, самолет болтался из стороны в сторону, но инструктор парировал порывы быстрыми и точными движениями штурвала. Когда мы оказались на посадочной траектории, то были уже перед самым торцом. Я бросил взгляд на вариометр — стрелка словно прилипла к цифре «5», инструктор дело знает. Мы спускались к земле, теряя два с половиной метра высоты в секунду, на скорости в сто тридцать километров в час. Плавно, словно в замедленной съемке, на нас надвигался бетон.

На «два часа» — полоса. Заходим на посадку...

Самолет приподнял нос и коснулся колесами земли — ощутимо, но не так грубо, как я ожидал. Через несколько секунд опустилось и переднее шасси. Мы совершили посадку.

— Борт двести тридцать, освободил по первой.

Темна вода во облацех. Загадочен небесный язык.

ПОЛНЫМ-ПОЛНА КОРОБОЧКА

— Да это я шалю! То есть балуюсь!
м/ф «Карлсон, который живет на крыше»

Когда кончился дождь и небо снова стало ясным, мы решили еще разок подняться в воздух и сделать пару кругов. На место пилота сел Стажер.

Инструктор почувствовал в Алексее человека, на симуляторах не натасканного, к полетам не привычного, в целом — легкую добычу. Поднимая самолет в воздух, Стажер еще не знал, что ему предстоит пережить через пару минут... Но — дадим ему слово.

Алексей Шуньков:

Буду краток. Было страшно. Пожалуй, не менее, чем Тимуру (уж простите, не могу упустить случая поддеть коллегу).

Итак, едва сев в кресло пилота и нацепив наушники, я тотчас же убедился, что в ушах не слышно звука дыхания. То есть микрофон, похоже, включен не постоянно, а приводится в действие по мере надобности. Украдкой взглянув на инструктора, я вычислил и нужную кнопку — она располагалась на штурвале слева. Общаясь с диспетчерской, он ловко вжимал ее большим пальцем, и тогда в ушах отчетливо раздавался голос. Ага, понятно.

Вы уже догадались, что это была за кнопка? В общем, на протяжении доброй полуминуты не только инструктор, но и вся диспетчерская с интересом прислушивались к вопросам начинающего пилота — куда тянуть, как крутить и где здесь газ. А потом Михаил заметил, на что я жму перед каждой фразой, и решительно посоветовал больше так никогда не делать. Микрофон же работал проще — он включался на громкий голос, игнорируя фоновые шумы...

Второй эпизод пришелся на самый конец полета. И тут я позволю себе еще немного съязвить в адрес коллеги-редактора — такого приключения на его очередь не выпало.

Этот короткий рассказ надо, наверное, начинать так: «Неладное я заподозрил еще тогда, когда инструктор вдруг проверил ремни безопасности и взялся за штурвал со словами: — *А теперь мы немножечко похулиганим...*».

Этот самолет способен сесть даже в режиме планирования...

Сделал он следующее: заглушил двигатель и выжал штурвал от себя. Ну, то есть, перевел самолет в пикирование. И теперь представьте себе такую картину. На высоте двухсот пятидесяти метров вы видите, как винт полностью останавливается. Звук моторов стихает, и самолет стремительно несется к земле. Впереди — деревья. Прямо перед глазами. Они приближаются. А... Аа... Аа-а-а!

Михаил потянул штурвал на себя и включил двигатель. — *«Цессну»,* — спокойно пояснил он, — *почти невозможно разбить. Она планирует даже при выключенном двигателе, мы могли бы посадить ее, не заводя мотор...*

Нет, без слов. Это надо пережить.

***

Тимур Хорев:

Солнце уже коснулось горизонта, и с востока наступали сумерки. Автомобиль вез притихших редакторов ЛКИ обратно к цивилизации. Вот краткие итоги «тест-драйва».

- Самолет **Cessna C172 Skyhawk** воспроизведен в MSFS 2004 очень реалистично от кабины, приборов, звуков и до летной модели.
- Добиться лучшего ощущения самолета можно с помощью штурвала (они встречаются в западных интернет-магазинах) и специальных педалей для авиасимуляторов: их недавно анонсировали на выставке E3. Джойстик — неплохая альтернатива, но навыка обращения с педалями он не даст.

Инструктор Михаил показывает проделанный путь.

- Я пришел к выводу, что система силовой обратной связи (Force Feedback) джойстика не даст такого эффекта присутствия, как вибрация. В реальности сопротивление штурвала почти не чувствуется, а вот вибрация несет море полезной информации, позволяя, к примеру, почувствовать болтанку или точно определить момент касания при посадке.
- В MSFS 2004 земля воспроизводится достаточно реалистично. Я бы сказал, «бедновато, но чистенько», особенно если установить встречающиеся в сети фанатские модификации текстур.
- А вот с небом — беда. Полноценных облаков и вообще погоды средствами симулятора добиться сложно, если не использовать специальные платные дополнения от сторонних разработчиков (например, ActiveSky или Flight Environment).

А еще на аэродроме я заметил под брезентом очертания вертолета **Robinson R22**. Точно такой же есть в Microsoft Flight Simulator 2004! К тому же вокруг реализации вертолетов в MSFS 2004 уже давно идут споры. А что если...

Редакция «Лучших компьютерных игр» благодарит гостеприимный авиаклуб и лично летчика-инструктора Михаила Мигунова за незабываемый полет. **ЛКИ**

ПРИЗРАК

Внучка наносит ответный удар

Стеклянная Пустыня

12 июня, 16:23 реального времени

Что ни говори, а дизайнеры постарались на славу. Под колесами устройства, больше всего напоминающего тот самый броневик, с которого в свое время выступал Ленин, хрустела корка спекшегося в стекло песка. То тут, то там из него торчали мрачные острые куски скалистой породы, кое-где пробивались агрессивного вида колючие кусты. И небо, мрачное, свинцовое небо, которое, казалось, висит над самой головой, угрожая раздавить. «Облака», по легенде состоявшие из выброшенного в атмосферу при ядерной катастрофе пепла, были не однородными. Однако и на простые тучи они не походили. Среди черно-серых разводов тут и там угадывались перекошенные, странно деформированные лица, которые хохотали, рыдали, что-то кричали вниз. Сквозь это серое марево вниз глядело красное, как глаз алкоголика, солнце.

Махмуд, насупившись, сосредоточенно крутил баранку. Мак-Мэд дремал в башенке, обняв пулемет. Мелисса и Внучка сидели, иногда поглядывая в смотровые бойницы, как будто надеясь увидеть там хоть что-то, кроме угрюмых просторов Стеклянной Пустыни. Ксенобайт ворчал.

— Тот гад, который нарисовал это небо, был, вне всякого сомнения, сумасшедшим. Я насчитал четыре разновидности текстур, каждая стыкуется с остальными без шва, выбирается по рэндому. Это же свихнуться можно, выдумывая такое. Такую бы энергию — да в мирных целях. Песок этот остекленевший достал. Ну, спрашивается, почему, куда бы мы ни поехали, она целая? Ведь, по идее, за те годы, что прошли с катастрофы, ее всю должны были взломать.

— Ксен, ну что ты такой злобный-то, а? — вздохнула Мелисса. — Все критикуешь... Делать тебе больше нечего?

— Нечего, — подтвердил программист. — В том-то и дело, что абсолютно нечего. Получасовые рейсы по пустыне — это что, нормально?! Я, конечно, понимаю, реализм и все такое прочее, но...

Все присутствующие только вздохнули. Действительно, тут разработчики игры, кажется, перестарались. Порой, чтобы попасть из одной ключевой точки в другую, приходилось подолгу трястись в броневике. Конечно, при этом всегда оставалась потенциальная угроза нарваться в пути на какие-нибудь приключения, но постепенно засады грабителей, во-первых, приелись, а во-вторых — перестали приносить хоть сколько-нибудь ощутимый доход.

— Вижу обломки баркаса! — зевнув, возвестил Мак-Мэд.

— Ага... — Мелисса сверилась с картой. — От баркаса налево! Скоро будем в поселке. Надо пополнить запасы воды, горючего... Что у нас с патронами?

— Патроны есть, — вздохнул Мак-Мэд. — Динамиту прикупить надо.

— Квест брать будем?

— Будем, — вмешался Банзай, который, кажется, задремал перед монитором. — А то несолидно, третий час папуасов по пустыням гоняем.

Поселок Каракумовка

12 июня, 16:37 реального времени

Жители городка с интересом и некоторой опаской поглядывали на остановившийся у заправки броневик. Мак-Мэд, высунувшись из люка, мрачно оглядел аборигенов и буркнул:

— Здорова, голодранцы! Почем бензин для трудящихся?

Вперед тут же выскочил владелец заправки. Из машины уже выгружались Мелисса, Внучка, Махмуд и нагруженный всевозможными тюками Ксенобайт.

— Здравствуйте, дорогие читатели... Очередная веха в нашем путешествии по мрачному миру, пережившему ядерную катастрофу, жалкий островок убогой жизни посреди выжженной пустыни. Давайте же осмотрим его достопримечательности. Так же как театр начинается с вешалки, любой город в этой игре...

— Эй, заправщик! Полный бак!

— Я пошел искать лавочника, надо распродать барахло. Мелисса, разузнай, где местный притон, может, химикаты какие интересные попадутся...

— Я поищу арену, — хрустнув костяшками пальцев, ухмыльнулся Махмуд.

Тестеры разбрелись по городу. Через некоторое время они стали стягиваться обратно к броневику. Махмуд, ухмыляясь, тащил очередной кубок чемпиона по кулачному бою. У самого броневика он чуть не столкнулся с Ксенобайтом, нагруженным какими-то бумажными пакетами. Программист крякнул, какой-то пузырек на вершине пакета зашатался и упал вниз.

— Ложись! — неожиданно рявкнул Банзай.

Махмуд, привыкший не привередничать при командах Банзая, дисциплинированно шмякнулся в пыль и резво заполз под броневик. Сверху посыпались пакеты, Ксенобайт, неимоверно изогнувшись, сцапал пузырек в воздухе, после чего рухнул возле Махмуда.

— Смотри куда прешь! — зашипел Ксенобайт.

— В чем дело? — недовольно спросил Махмуд, выбираясь из-под броневика. — Что за паника?

— Махмуд, — сдержанно объяснил Банзай, — ты что, Ксенобайта плохо знаешь? Могу поспорить, у него в пакетах достаточно всякой дряни, чтобы половину этого городка на орбиту запустить! Причем самые смертоносные препараты он всегда пакует в особо хрупкую тару.

— Привет, мальчики! Ксен, ты чего это в пыли улегся?

Заворчав что-то невнятное, Ксенобайт сунул спасенный пузырек за пазуху и принялся собирать разбросанные по земле пакеты.

— Кстати, а где Внучка? — спросил, высовываясь из броневика, Мак-Мэд.

— Не знаю, — пожала плечами Мелисса. — Мы закончили снимать материал... Хм, тут и снимать-то особо нечего, дыра дырой... После этого она пошла пройтись.

Тестеры тревожно переглянулись.

— Хм... Скажи, Мелисса, а Внучка уже забросила мысль прокачать навык воровства до эксперта? — сощурившись, спросил Махмуд.

— Э... Ну... — Мелисса нервно огляделась по сторонам. — Банзай, глянь, где там Внучка?

— Уже, — кисло ответил Банзай. — Вот что, ребятки, заканчивайте погрузку и заводите-ка машину...

— А квест? — спросила Мелисса. — Мы же собирались...

— Кажется, Внучка нам уже такой квест пристроила, что мама не горюй.

Открыв задние дверцы броневика, Ксенобайт шустро покидал туда свое добро. Махмуд сел за руль и развернул машину в сторону пустыни. После этого ждать пришлось недолго...

Со стороны города послышалось невнятное ворчание, в котором очень скоро все узнали разъяренный рев толпы и топот десятков ног. Махмуд нервно порыкивал мотором, Мак-Мэд, положив палец на гашетку пулемета, настороженно оглядывал окрестности. Через минуту из переулка пулей вылетела Внучка, оглянулась и, взвизгнув, во все лопатки дунула в сторону броневика.

— Махмуд, вперед по малой! — распорядился Банзай. — Господа, рекомендую обратить на это внимание. Жаль, что камера у самой Внучки, это бы заснять...

Присмотревшись, тестеры вдруг поняли, что у Внучки под мышкой находится отчаянно вырывающаяся птица.

— Она что, гуся спионерила?! — пораженно спросил Ксенобайт. — Зачем?!

— Думаю, она тебе сама все объяснит, — усмехнулся Банзай.

Внучка пошла в отрыв. Через миг ее уже втянули в броневик, Махмуд вдавил акселератор. Толпа разразилась полным ярости ревом, кто-то даже пальнул из чего-то, похожего на мушкет, но в целом все обошлось достаточно мирно.

— Так, — сурово распорядилась Мелисса, — в следующем населенном пункте покупаем для Внучки шляпу-канотье. А пока объясни, чем тебе так понравился этот гусь? Нет бы спереть что-нибудь полезное, что за паниковщина, в самом деле?..

Иллюстрации: Елена СЕЛИВАНОВА

— Это не просто гусь! — отдышавшись, заявила Внучка. — Там было написано, что это защитник города! Прямо так и написано, на специальной табличке. Наверняка это очень важный гусь… ключевая фигура игры!

Все задумчиво уставились на птицу.

— Э… Банзай?

— Вы никогда не слышали историю о том, как гуси Рим спасли? — усмехнулся координатор. — Незатейливый юмор разработчиков, не более.

— Есть такое предложение, — осторожно начала Мелисса. — Возвращаемся, требуем за птицу выкуп…

— Не прокатит, — твердо заявил Банзай. — Взгляни на карту: все население деревни нас теперь ненавидит. То есть будут бросаться с кулаками, не вступая в переговоры. Помните, что было, когда Ксен в Дели случайно взорвал священную корову?

— Пришлось весь городок в расход пустить, — уныло заметил Махмуд.

— Вот именно. Так что дави на газ, будем искать лучшей жизни…

Город Нуклертаун

12 июня, 17:42 реального времени

— Ну наконец-то! Похоже, крупный город, — встрепенулась Мелисса.

— Ага, — согласился Махмуд. — Мак, что там?

— Вроде порядок. Радиация в норме, чумных флагов не вижу. Только, граждане, за нами какой-то бедуин скачет. Он мне на глаза третий раз попадается, думал — мираж. Давайте решим, что с ним делать, прежде чем в город пойдем.

— Бедуин? — удивился Махмуд. — Какой еще бедуин?

— Да леший его знает, типичный такой бедуин, весь в рванине, верхом на ездовом тушкане.

— Это что же, он за нами от самой пустыни пер?! — нахмурился Ксенобайт. — Ну-ка, дай глянуть.

Программист вскарабкался на крышу броневика и уставился в указанном Мак-Мэдом направлении.

— Не вижу никакого бедуина.

— Так теперь и я не вижу. Ловкий, зараза.

— Ну его в пень, — решил Махмуд. — Поехали. Ежели он по нашу душу — еще встретимся, куда он денется!

— И то верно. Поехали. Внучка, ты можешь пообещать нам одну вещь?

— Какую? — угрюмо спросила Внучка.

— Если ты снова постараешься что-то спереть, пусть это, по крайней мере, будет что-то полезное.

— Злые вы, — проворчала Внучка, гордо отворачиваясь.

Это и вправду был солидный город. По его периметру шла толстая бетонная стена с расставленными на равных промежутках пулеметными вышками. Выслушав под прицелом двух крупнокалиберных пулеметов обычную в таких случаях лекцию о том, что в городе не стоит буянить, а машину лучше оставить на специальной стоянке, тестеры наконец въехали внутрь.

Как всегда, все разбрелись по своим делам. Дежурно обойдя с камерой местные достопримечательности, Внучка воровато огляделась вокруг.

— Ну и куда это ты собралась? — тут же ухмыльнулась Мелисса.

— Э-э-э… Да так, пройтись, посмотреть…

— Опять чего-нибудь спереть задумала? Пойду-ка я с тобой.

— Ну вот, — обиделась Внучка. — Меня теперь что, никуда решили одну не пускать?

— Глупая ты, Внучка. И дался тебе этот навык воровства!

— Знаешь, какой полезный?! Да я любой замок смогу вскрыть! Любой предмет украсть! Всюду пролезть… Там, где Махмуд машет кулаками, Мак-Мэд стреляет, а Ксенобайт действует своими кошмарными химикатами, я смогу просто незаметно проскользнуть!

— Если доживешь до этого момента, — усмехнулась Мелисса.

— Я думала, ты меня поймешь, — насупилась Внучка.

— А как же. Только послушай старшего товарища. То есть меня. Ко всему надо подходить с умом. Пошли.

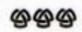
— Куда?

— Поищем трущобы. Нам нужен какой-нибудь одинокий лопух. Тебе ведь нужна не просто попытка воровства, а результативная попытка, так? Ну вот. Ты попытаешься украсть у него что-нибудь, а если он поднимет скандал…

Мелисса ловким движением извлекла откуда-то длинный острый нож.

— И тебе хорошо, и в городе спокойствие. Главное — не оставлять свидетелей.

— Ой, Мелисска, ты прелесть!



— Вон тот вполне подходит.

— Фу, это же алкоголик какой-то!

— Не привередничай! Давай. Если что — я подстрахую…

Внучка, брезгливо морщась, подкралась к стоящему в темном переулке мужику. Он был одет в дико замусоленный плащ из грубой ткани, на голове у него были намотаны какие-то тряпки. Мужик стоял спиной к Внучке и, кажется, что-то выглядывал в переулке напротив.

Подкравшись к незнакомцу, Внучка осторожно и медленно запустила ему руку в карман. Порывшись там, она что-то вытащила и со счастливой улыбкой скользнула назад к Мелиссе.

— Вот! — гордо показала Внучка свою добычу. Это был изогнутый, причудливо украшенный гравировкой нож.

— Какая прелесть! — растаяла Мелисса. — Слушай, какой классный нож! Легкий и острый, как бритва… Вау, да это же еще и сверхпрочный сплав с мономолекулярной заточкой! Да такой нож…

Неожиданно Мелисса осеклась и с подозрением глянула на мужика.

— Хм. Интересно, откуда у алкоголика такой шикарный нож?

— Ну, не знаю, наверное, предметы в карманах вот таких вот типов случайно выпадают.

— Ну и везучая ты…

— Там у него еще что-то было! Я сейчас!

Внучка снова шмыгнула вперед. Вернувшись, она протянула Мелиссе новую добычу: небольшой кожаный футляр со стальными иглами.

— Набор отмычек! — восхитилась Мелисса. — С ним навык взлома повышается в три раза! Слушай, жирный клиент попался…

— Сейчас мы его еще…

— Внучка, погоди!..

Но Внучка уже кралась к несчастному лопуху. На этот раз, когда она запустила руку ему в карман, он вздрогнул… Внучка замерла, Мелисса сжала нож. Но мужик снова успокоился. Аккуратно вытащив руку из кармана, Внучка, точно тень, шмыгнула к Мелиссе.

— Ух… Еле пронесло…

— Классно! Классно, классно, классно! — в полном восторге запрыгала Внучка.

— Ладно, что там на этот раз?

— Какой-то медальон. Вот гляди…

Внучка протянула свою добычу. Мелисса глянула на медальон, и улыбка мигом исчезла с ее лица. Округлив глаза, она беззвучно стала открывать и закрывать рот.

— Что? Ну что, что это?! — нетерпеливо спросила Внучка.

— Тс-с! Это… Это… **Метка грандмастера-ассасина**!! — прохрипела Мелисса.

Внучка тихо икнула.

— Расслабься, — вздохнула Мелисса. — Самое страшное уже позади. Вряд ли он по нашу душу. Мы с ним не ссорились. Попытка воровства прошла успешно. Ничего он нам не сделает. Пошли.

Гордо выпрямившись, Мелисса, покачивая бедрами, направилась в сторону замаскированного ассасина.

— Привет, красавчик! — ухмыльнувшись, буркнула она, проходя мимо него.

Убийца лишь угрюмо втянул голову в плечи.

— Ага, привет, красавчик! — повторила шутку подруги Внучка.

И тут произошло неожиданное. Ассасин вздрогнул, выпучил глаза, и вдруг взревел:

— **Джихад**!!

Грязный плащ полетел в сторону. Под ним обнаружились просторные одежды песочного цвета и белоснежная чалма, свободный конец которой был обернут вокруг шеи на манер шарфа.

— Бежим!!! — завопила Мелисса, хватая Внучку за руку.

Девушки неслись по кривым улочкам так, что ветер свистел в ушах. Однако убийца и не думал отставать. Он легко перепрыгивал мусорные баки, которые Мелисса по ходу дела переворачивала ему под ноги, безошибочно угадывал очередной переулок, куда бросались девушки, а иногда, казалось, просто бежал по стенам.

— Банзай!

— Да вижу я, вижу! Мужики, полундра! Девчонки, держитесь, подмога близко...

Какое-то время было слышно только бормотание Банзая, пытающегося вывести остальных тестеров на траекторию Мелиссы. Это было не так-то просто: девушки петляли, точно зайцы под пулеметным огнем.

— Махмуд, налево, Мак, на крышу, Ксен, поднажми!!

Из переулка, мимо которого только что пронеслись девушки и ассасин, вылетел, точно регбист-перехватчик, Ксенобайт. На волосок не достав до противника, он растянулся на грязном асфальте, вскочил, крикнул «стой, падла!» и кинулся вдогонку.

— Махмуд, сворачивай налево, теперь дуй прямо по этому проспекту, не сбавляй скорость. Мелисса, Внучка, следующий переулок налево, потом сразу направо и...

Следуя инструкциям Банзая, девушки метнулись сначала в один проулок, потом в другой...

— Р-разбега-а-ась! — завопил Банзай.

Прямо на них с ревом локомотива неслось что-то огромное и страшное. Мелисса толкнула оторопевшую Внучку и лихо нырнула в кусты. Уже в полете она сообразила, что «большое и страшное» — это взявший боевой разбег Махмуд.

Быть может, ассасин и успел бы увернуться, хотя это казалось невозможным. Но тут ему в спину врезался Ксенобайт. Этого хватило, чтобы убийца на долю секунды замешкался... А потом его просто смело.

Дом, в стену которого впечатался Махмуд, отчетливо содрогнулся, посыпалась штукатурка. По стене побежала трещина. Махмуд, мотая головой, сделал пару шагов назад. Ассасин повалился на землю, Ксенобайт так и остался висеть, как причудливая аппликация.

— Готов, — прохрипел Махмуд. — Твердый, гад...

И тут ассасин медленно приподнялся. Махмуд, удивленно крякнув, тут же попытался двинуть его ногой, но убийца вскочил и, ловко увернувшись, сам провел удар. Ходок мотнул головой и, ругнувшись, встал в оборонительную стойку. Противники смерили друг друга взглядами. Ассасин сунул руку за пазуху и вытащил оттуда чакрам.

— Во блин, — вздохнул Махмуд. — Кажись, дрянь дело.

— Не совсем, — хладнокровно ответил Банзай.

В тот же миг откуда-то сверху на ассасина свалился Мак-Мэд.

— А вот и кавалерия! — крикнул он, впечатываясь каблуками тяжелых армейских ботинок в чалму ассасина. — Привет, бедуин!

Всему есть предел. Бедняге ассасину и так пришлось туго при столкновении с Махмудом, так что Мак-Мэд его, что называется, доконал. С деревянным стуком врезавшись в асфальт, бедуин дрыгнул ногами и затих.

— Укатали Сивку крутые Бурки, — проворчал Махмуд, нервно косясь на тело ассасина. — Ну, стервец, это надо же таким жилистым быть!

Вся команда, за исключением Ксенобайта, все еще находящегося в отключке, сидела, отходя после пережитого и проводя экстренное совещание.

— Внучка, — строго спросил Мак-Мэд, — ты что, украла у него что-то?

— Нет, то есть да, но дело не в этом!

— Мак, дело действительно не в этом! — вступилась за подругу Мелисса. — Она чисто его обокрала!

— Кто? Внучка? Этого монстра?!

— Знаешь, иногда и не такое случается. Хотя, если бы мы знали, что это ассасин...

— Так, прекратили базар, думаем, — перебил Банзай. — Что нам известно про покойного?

— Это тот самый бедуин, которого я заметил при въезде в город, — сообщил Мак-Мэд.

— Значит, он тащился за нами хрен знает откуда, через пустыню, — мрачно констатировал Банзай.

— А еще, завидев нас с Внучкой, он крикнул «джихад», — добавила Мелисса. — Так что это не случайно.

— Так, Мелисса, кажется, ты больше всего знаешь про этих хлопцев, рассказывай.

— Ну, ассасины — ассасины они и есть, — пожала плечами Мелисса. — Считаются лучшими убийцами мира, где живут и размножаются — непонятно, ходят слухи, что где-то существуют их тайные поселения. Нанять такого стоит бешеных денег, но если уж он прицепится на хвост — сливайте воду. Сбежать от него невозможно, рано или поздно найдет. Они гениально обращаются с холодным оружием, и вырубить их практически невозможно: пока живы — будут драться.

— Это я уже заметил, — хмуро кивнул Махмуд.

— Откуда он взялся на нашу голову? — требовательно спросил Банзай.

— Не знаю. Но то, что он крикнул «джихад», обозначает, что это не случайность. Он искал именно нас.

— Давайте попробуем рассуждать логически. Последние несколько часов мы колесили по пустыням, обижали только скорпионов, тарантулов и прочую нечисть. Мог тарантул нанять этого бедуина? Нет. Потом мы приехали сюда, добропорядочно оставили броневик... — неожиданно Банзай запнулся. — Минуточку...

— Каракумовка?! — мрачно спросил Махмуд.

— И похищение священного гуся, — уныло кивнула Мелисса. — Они, наверное, всем селом скинулись, уж больно крепко мы их обидели...

Тестеры устремили хмурые взгляды на Внучку. Та поежилась.

— Ну... Мы ведь его уже затоптали? — неуверенно спросила она.

— Это точно. Вопрос только в том, был ли он один?

— Максимум — двое, — покачала головой Мелисса — Ну не поверю я, что в той дыре хватило бы денег на целый отряд.

— Знаешь, Мелисса, мысль о том, что у нас на хвосте еще один такой хлопец, уже заставляет меня нервничать, — признался Мак-Мэд. — Давайте-ка вернемся к броневичку и запасемся чем-то крупнокалиберным и скорострельным.

— Э, погоди, в этом городе у нас еще нет статуса, позволяющего свободно носить огнестрельное оружие! Нас повяжут!

— Ага, в том-то и заключается трюк ассасинов. Они пасут жертву до города, где перевес оказывается на их стороне. Предлагаю следующий ход: садимся в броневик, выезжаем за город. Если у нашего бедуина был напарник — он наверняка бросится в погоню. Вот тут-то Мак-Мэд его прихлопнет, желательно — с большой дистанции.

— Дело, — одобрил Банзай. — Так и поступим. Глядите-ка, Ксенобайт очухался.

Ксенобайт что-то промычал, после чего открыл мутные глаза.

— Бр-р-р... Слушайте, что случилось?! Меня что, сбил поезд?!

— Что-то в этом роде, — вздохнул Махмуд. — Это длинная история, пошли, расскажем по пути.

Взвалив программиста на плечи, тестеры, нервно озираясь по сторонам, направились в сторону городских ворот. Банзай изложил краткую историю произошедших событий. Ксенобайт мрачно покосился на Внучку:

— Тебя в школе не учили, что воровать — грешно? — спросил он.

— Ксен, не заводись, ладно? — устало вздохнула Мелисса. — Общественное порицание Внучке уже высказали, она все осознала и раскаивается. И, кстати, грешно не воровать, а попадаться. В любом случае, скоро мы будем в нашем броневичке, и тогда пусть кто-то попробует...

— Ага, только сначала я его обследую на предмет взрывчатки, — буркнул Ксенобайт. — А то знаю я вас, киллеров, ножи — это, конечно, страсть как благородно, но полкило тротилу под капот еще никому не вредило...

— Хорош скрипеть, кнопкодавитель, мы уже почти пришли.

— Хм. Но все же обследовать машину на предмет... — начал Банзай и запнулся.

Махмуд уронил Ксенобайта. Мак-Мэд зажмурился, потом снова открыл глаза, недоверчиво уставившись на открывшуюся перед тестерами картину. Броневик был на месте. Только вокруг него кружком сидело шесть хорошо знакомых бедуинов.

— Глюки? — с надеждой проговорил Ксенобайт.

— Боюсь, что нет, — хмуро отозвался Банзай.

Тем временем бедуины, заметив тестеров, повскакивали на ноги и угрожающе сунули руки под просторные хламиды.

— Это ваша машина? — угрюмо проговорил один из них, смеривая тестеров взглядом.

— Ну, наша, — насупился Махмуд. — Так что отойдите-ка от нее, а то кто вас знает...

— На этой колеснице бежала презренная похитительница священной птицы! Отдайте ее!

— Кого? Птицу?

Главный бедуин на миг задумался. Потом кивнул:

— Птицу. И похитительницу тоже.

— Дырку вам от бублика, а не Шарапова! — тут же взвилась Мелисса.

Бедуины переглянулись.

— Кара все равно настигнет Шарапова, — наконец объявил главный. — Но если вы отдадите нам священную птицу, мы согласны отсрочить ее. Верните птицу!

— Мы не можем, — виновато сообщила Внучка, выглядывая из-за спины Мак-Мэда. Бедуины моментально сделали на нее охотничью стойку, словно спаниели, и это моментально вывело ее из себя. — А что нам с ней было делать столько времени посреди пустыни, с вашей птицей? Песком кормить?! Мы ее съели!

Над площадкой повисла мертвая тишина.

— Внучка, — деликатно осведомился Ксенобайт, — ну скажи: кто тебя за язык тянул?!

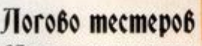
— Нечестивцы! — с болью в голосе возопил главарь бедуинов. — Кара! Кара высших сил падет на голову каждого из вас! Джихад! Джихад!!!

Угрожающе ворча, бедуины медленно приближались к тестерам. Махмуд сжал кулаки, прикидывая, с кого начинать. Мак-Мэд подобрал и взвесил в руке булыжник. Мелисса вытащила два ножа, подумала и сунула один Ксенобайту. Неожиданно раздался голос:

— Алло, голодранцы!

Из небольшого караульного помещения лениво вышли три солдата. У одного на плече висел пулемет, у двух других в руках были автоматы.

— Я хотел бы вам напомнить, — сурово сообщил пулеметчик, — что у нас тут приличный город. Драк и скандалов у нас своих хватает, еще и ваши нам ни к чему.



Тестеры с одной стороны и бедуины с другой пасмурно глянули на солдат, потом сбились в тесные группки.

— Расклад не в нашу пользу, — заметил Банзай. — Сейчас составить конкуренцию нашим пустынным гусепоклонникам могут только в какой-то мере Махмуд, ну, может быть, еще Мелисса. Ксенобайту нужны его транквилизаторы, Мак-Мэду — оружие.

— Все это есть в броневике! А если они на нас дернутся — местные откроют пальбу.

— Думаешь, их это остановит?

— Думаю, нет, — вмешался Ксенобайт, пронзительным взглядом разглядывая бедуинов. — Насколько я понял их скрипт поведения, их главная цель — урыть нас. А пулеметный огонь особой прицельностью не отличается — накроет всех. Как только сунемся к броневику — они попытаются попырять нас ножами.

— Ситуация патовая. Отходим, подумать надо…

Логово тестеров

12 июня, 18:37 реального времени

— Не то чтобы это имело какое-то принципиальное значение, — задумчиво вздохнул Ксенобайт, — но все-таки интересно. Откуда такая кодла? Мелисса, ты говорила, что даже если вся деревня скинется, у них с натяжкой хватит денег на двух специалистов. А там их шестеро! Плюс тот, которого мы совместными усилиями затоптали. Плюс один в уме. Восемь.

— Семь, — угрюмо поправила Мелисса.

— Восемь, — с нажимом произнес Ксенобайт. — Что такое семь? Так, математическое недоразумение.

— А восемь чем лучше?

— Степень двойки. Понимать надо. Неважно, главное, что гораздо больше одного и даже двух. Как такое могло произойти?!

— Очень просто, — вздохнул Банзай. — Я так думаю, что Каракумовка — это и был один из замаскированных поселков ассасинов.

— Ну, может быть, они просто подпольные миллионеры? — с надеждой спросила Мелисса.

— Вряд ли, — буркнул Банзай. — Во всяком случае на карте Каракумовка теперь помечена как «Поселок ассасинов».

— В любом случае, это уже не актуально, — мрачно заявила Мелисса. — Что делать-то будем?

Ситуация, мягко говоря, была сложная. Отойдя в глубь города, тестеры поняли, что за ними ведется тщательное наблюдение. На открытый конфликт бедуины не шли, но риск тихо получить под ребро остро отточенный нож заставлял всю компанию дружно нервничать. Ксенобайт предложил плюнуть на приличия, закупиться оружием в местном магазине и взять броневичок штурмом, попутно пустив в расход и местную охрану. Сначала план был признан слишком расточительным (это означало серьезно изгадить себе репутацию), потом, по мере бесцельного кружения по городу, был пересмотрен. Когда же все созрели до его реализации, выяснилось, что возле оружейного магазина дежурит парочка хмурых бедуинов.

Не удалось обзавестись оружием и в местном «гарлеме». Туземный криминальный элемент хмуро заявил, что не желает связываться с ассасинами.

— Оперативно работают, гады, — цыкнул зубом Ксенобайт. — Искусственный интеллект на высоте. Четко знают свое преимущество и разыгрывают его по полной программе. Отрезают от ключевых точек, выбивают с выгодных позиций.

— Впору перезагружаться, — задумчиво проговорил Мак-Мэд. — Где у нас последний сейв?

— Автоматический — при выходе из города, — мрачно ответил Банзай. — То есть как раз тогда, когда мы обнаружили теплую компанию перед броневиком.

— А я всегда говорил: не доверяйте автоматике…

— А предыдущий?

— За пустыней.

— О-о, опять черт-те сколько по пескам мотаться… — застонал Ксенобайт.

— Это все из-за меня, — всхлипнула Внучка. — И дался же мне тот гусь…

— Да ладно, не бери в голову, — утешила подругу Мелисса. — Ну с кем не бывает…

— Интересно было бы все-таки разрулить ситуацию, — хмуро буркнул Махмуд. — Чисто из гордости, что ли… К тому же опыта за убийство грандмастера дают очень даже прилично…

— Ну, давайте чисто теоретически прикинем комбинацию, дающую нам перевес в данной ситуации.

— Нужно оружие, желательно — автоматическое, — твердо заявил Мак-Мэд.

— Ага, — согласился Махмуд. — Подпускать их близко нельзя. Только стрельбу в городе местные не оценят.

— Значит, надо найти место, где никто не услышит.

— При этом, желательно, какой-нибудь длинный и узкий коридор, чтобы лишить противника возможности маневра…

— Короче говоря, — печально усмехнулся Банзай, — выстроить их перед стеночкой и расстрелять из пулеметов.

— Сначала гранату кинуть, — мечтательно мурлыкнул Ксенобайт. — Или газ пустить… Синильную кислоту там, или иприт… А потом, для верности, — пулеметами, пулеметами!

— Ага, размечтался, — вздохнул Банзай. Глянув на часы, он добавил: — Ну вот что. Давайте-ка на сегодня закругляться. Завтра с утра решим, что делать, а сегодня — отдыхать.

— Пошли, Внучка. И перестань чахнуть, давай лучше Махмуд тебя пивом угостит…

Логово тестеров

13 июня, 10:07 реального времени

Следующим утром Мелисса, к своему удивлению, столкнулась перед дверями машинного зала с Ксенобайтом. Программист, как всегда по утрам, выглядел сонным, взъерошенным и угрюмым.

— Ксен? Ты чего так рано?

— М-м-м, — сонно промычал Ксенобайт. — Это… Я дома подумал…

— В смысле — всю ночь за компьютером просидел, — усмехнулась Мелисса. — Ну и?

— Слушай, будь другом, свари кофе, а? Так вот… Я ночью думал… Ну… Запустил игру у себя на машине, покрутился туда-сюда… Сочинил одну штучку…

Пока Мелисса возилась с кофеваркой, программист, подтянув к себе стопку каких-то распечаток, умостил на них голову и мирно засопел.

— Не спать! — бодро рявкнула Мелисса ему на ухо. Программист испуганно подскочил. — Кофе готов. Так что за штучка? Что-то нервно-паралитическое?

— Не совсем, — пробубнил Ксенобайт, уткнувшись носом в чашку. — Вообще-то это наркотик. Получается в виде жидкости. Если ее испарить, бот, вдохнувший эти пары, тут же отправляется прямиком в нирвану. Эффект моментальный. В общем, надо бедуинов собрать, накурить этой дурью, а пока они будут слюни пускать — мирно перерезать.

— Хм. Ну, вопрос первый — как нам самим не забалдеть?

— Противогазы… Или антидот… Над деталями я еще не работал.

— Хорошо, вопрос второй — как на эти фокусы взглянет местная гвардия?

— Я же говорю, над деталями я не работал, — угрюмо буркнул Ксенобайт. — Придумаем что-нибудь… Во-первых, есть трущобы… Хотя… Знаешь, если с ветром промахнемся — полгорода накроем…

— Слушай, Ксен, — вздохнула Мелисса, — мы же вчера фактически решили: легче загрузиться с резервного сейва.

— Потеряем часа полтора.

— Ну и что? Подумаешь, покатаемся по пустыне…

— Да понимаешь, — вздохнул программист, — уж больно Внучка по этому поводу переживает… У нее вчера, кажется, натуральная депрессия была.

— Ха! С каких это пор ты интересуешься…

Входная дверь с треском распахнулась, и на пороге появился жизнерадостный Махмуд с банкой пива.

— О, вы уже здесь? Народ, у меня идея! По поводу вчерашнего. Значит, так. Надо этих бедуинов по одному

заманить на арену. Там я их на поединок буду вызывать. Честный. Поединок ведется голыми руками, протащить туда заточки им не дадут. Бои на арене ведутся без правил, так что я смогу их там одного за другим ухайдакать...

— Махмуд, ты видел, какие эти гаврики шустрые? Ты вчера одного еле-еле затоптал!

— Он живучий, но кулаком бил слабо. На арене я его сделаю!

— Всех семерых подряд? — прищурилась Мелисса.

Махмуд задумался.

— М-м-м... Ну, думаю, достаточно будет четверых. Тогда им придется снять осаду либо с оружейного магазина, либо с лавочки с химикатами, либо с броневика. А тогда мы им такую инквизицию устроим...

— Да кто тебе сказал вообще, что они с тобой на арене драться станут?

— Над деталями я еще не работал, — холодно парировал Махмуд. — Придумаем что-нибудь...

— Ну вот, еще один автор концептуальной идеи... Махмуд, мы на это угробим часа три! Легче откат сделать.

— Да, но ты понимаешь... Внучка расстроится, — вздохнул Махмуд, — она и так вчера весь вечер как покрашенная ходила, даже не огрызалась... Все-таки она у нас младшая, беззащитная... совсем зачахнет...

Дверь снова открылась. Вошли Мак-Мэд с Банзаем. Глянув на их физиономии, Мелисса уверенно заявила:

— У вас есть идея.

— Точно, — кивнул Банзай. — Если вкратце. Надо выбраться из города. Хотя бы одному. С северной стороны города, за трущобами, находится грандиозная свалка, ее никто не патрулирует. Оно, в общем-то, не удивительно: там радиация и полным-полно крыс. Но Ксенобайт, с его толерантностью ко всякой заразе, сможет проскочить, добраться до ближайшего населенного пункта...

— Пешком? — угрюмо уточнил программист.

— Пешком, пешком... Так вот. Минут сорок марша на северо-запад — и будет поселок фермеров. Ксенобайт закупает там необходимое снаряжение. В частности — снайперскую винтовку.

Наша задача в это время — ходить кругами, водя за собой бедуинов. Потом Ксенобайт возвращается, Мак-Мэд залезает на крыши и отстреливает бедуинов по одному...

— Над деталями ты, как я поняла, еще не работал, — саркастически заметила Мелисса.

— Ну... — смутился Банзай. — План, конечно, еще сыроват, но...

— В топку, — уверенно заявил Ксенобайт, снова устраиваясь на стопке распечаток. — Сорок минут туда, сорок минут обратно... По пустошам, без оружия, без антидотов и боевого коктейля... Я вам что, терминатор?

Тестеры притихли.

— Все равно, — упрямо покачал головой Мак-Мэд. — Надо что-то придумать. Ребенок совсем изведет себя, совсем скиснет. Вон, мы уже по второй чашке кофе пьем, а ее все нет и нет...

— Кстати, — пробормотал Ксенобайт, приоткрывая один глаз. — А кто сервер включил?

— Чего?! — удивился Банзай. — Разве не вы с Мелиссой? Вы же первые пришли.

— Угу... Но мы не включали. И я вот сейчас подумал... Похоже, он уже работал!

Тестеры переглянулись и молча ринулись в машинный зал. В углу за машиной кто-то сидел, из-под виртшлема торчали рыжие косички.

— Вот черт! Она что тут, всю ночь сидела?!

— Похоже на то. Запускайте вспомогательные машины! Где она сейчас?! Ксен, дай картинку на большой монитор!

Ксенобайт быстро оживил свой терминал, выбил дробь по клавишам... Присвистнув, он молча дал изображение на обзорный монитор.

— Где это она?

— Похоже, канализация, — бросила Мелисса.

Внучка стояла, прижавшись спиной к стене длинного темного коридора. Это был тупик, и бежать ей было решительно некуда. На противоположном конце коридора стояли все семь бедуинов. Из динамиков доносилось затравленное дыхание Внучки и зловеще ритмичное: «Джихад! Джихад!»

— Полундра! Наших бьют! — завопил Махмуд.

— Расслабься, все равно не успеем, — горько вздохнула Мелисса.

— Банзай, вытаскивай ее оттуда, видеть этого не могу, — прослезился Мак-Мэд. — Они же ее сейчас... Как мы могли?!

— Погоди, — нахмурился Банзай. — Чего это она вдруг обрядилась в эту хламиду?..

На Внучке и правда было что-то вроде плащ-палатки, полностью скрывающей фигуру. Бедуины медленно, не спеша, подходили, сбившись тесной кучкой: коридор был довольно узкий.

— Знаете, — с подозрением проговорил Ксенобайт. — Вот если бы у нее, скажем, была граната...

Неожиданно плащ Внучки взметнулся вверх. Из-под него показался... шестиствольный пулемет! Ассасины в некотором недоумении замерли.

— Получайте, гады! — заверещала Внучка, вдавливая гашетку.

Из динамиков полился многократно отраженный стенами тоннеля грохот, водопадом брызнули гильзы. Внучку мотало и подбрасывало, но это не имело решительно никакого значения: все, что ей было нужно в узком коридоре — примерно выдерживать направление. Бедуины метались, но все было бесполезно: они слишком далеко отошли от последнего поворота. От шквала свинца не было ни укрытия, ни спасения...

⁂

Внучку бережно завернули в плед и долго отпаивали кофе. Наконец она перестала заикаться, а руки ее перестали трястись, сжимая воображаемый пулемет.

— Ты что же это, всю ночь тут сидела?! — сурово распекала ее Мелисса. — Ты что, хочешь стать на Ксенобайта похожей?!

— Да ладно, — угрюмо буркнула Внучка. — Сама вас в переделку втравила — самой и расхлебывать...

— Да подумаешь, переделка, — раздраженно мотнул головой Банзай. — Загрузились бы с резерва, и все...

— Но вы же вчера уже все придумали!! — с жаром воскликнула Внучка. Тестеры растерянно переглянулись. — Ну, придумали, как их раскатать! Заманить в длинный узкий коридор, откуда некуда бежать... Ну, Ксен, ты что, не помнишь, ты же канализацию имел в виду, правда?

— А... пулемет откуда? — немного обалдевший от своей сообразительности Ксенобайт задал вопрос, мучивший всю команду.

— Я его украла, — пробормотала Внучка. — У охранника на воротах.

С минуту все переваривали это сообщение.

— Чего? — слабо спросила, наконец, Мелисса. — Как?!

— Ты же сама говорила, в этом деле все завязано на датчике случайных чисел. Так что, по идее, даже не очень опытному вору может просто повезти. Я подкралась к охраннику, записалась, залезла ему в карман...

— Сколько раз тебя при этом убивали? — строго спросил Ксенобайт.

— Тридцать восемь, — передернув плечами, пробормотала Внучка.

— Чего?! Да ты в своем уме?! После такого в больницу угодить можно!

Внучка виновато шмыгнула носом. Потом хмуро буркнула:

— Зато я этим... бедуинам... того... Отомстила!

— Н-да, — деликатно заметил Банзай. — Ладно, что сделано, то сделано, и, не могу не заметить, хотя такой подход к игре и не совсем честный... но проблему мы решили. Кстати, знаешь, Внучка, убийство в одиночку семерых грандмастеров-асассинов принесло тебе кучу опыта. Думаю, куда больше, чем ты себе можешь представить.

— Правда?! Здорово! — просияла девушка. — Значит, теперь я смогу стать мастером-вором?

— Неет, деточка! — усмехнулся Банзай. — В этой игре повышается тот навык, который используешь! Так что... Так что ты у нас теперь эксперт по обращению с тяжелыми пулеметами!

У Внучки отвисла челюсть. Потом, хлебнув кофе, она задумчиво пробормотала:

— А что... Если подумать — тоже неплохо. ЛКИ

Павел Шубский

НОВОСТИ

НАШИ НАГРАДЫ

В наших обзорах самые интересные и выдающиеся продукты мы отмечаем наградой. Существует три типа медалей:

Золотая медаль — перед вами практически совершенный продукт. Он может все и даже немного больше.

Серебряная медаль — качественная модель, в которой есть все необходимое. При этом цена адекватна.

Бронзовая медаль — этой медалью мы награждаем устройства, у которых соотношение цены, качества и возможностей оптимальное.

НОВОМОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ

Производители чипсетов усиленно готовятся к появлению операционной системы **Windows Vista**. Так, в материнских платах **Intel G965** будет установлено графическое ядро с поддержкой DirectX 10 и аппаратным ускорением видео. Нечто подобное готовит **SiS**, планирующий вернуться на большую арену в 2007 году. Канадская **ATI** также не обошла вниманием новомодные тенденции. Будущий чипсет **ATI RS600** будет полностью совместим с Windows Vista и ее интерфейсом **Aero**. В середине 2007 года его сменит RS700, чье графическое ядро будет совместимо с DirectX 10, поддерживая Pixel Shader 4.0.

Николай Арсеньев

ТЕСТИРОВАНИЕ HI-END ВИДЕОКАРТ

Вот уже который год **ATI** и **NVIDIA** трудятся над тем, чтобы мы с вами вот-вот увидели фотореалистичную графику. Но время идет, технологии совершенствуются, и нет предела тому совершенству. Однако фотореализм становится ближе очень условно. Производители видеокарт пошли странным путем, неимоверно усложняя графическую подсистему. Потребляемая мощность наиболее мощных видеокарт уже давно перевалила за 100 Вт, а тут еще подоспели технологии объединения нескольких видеокарт — SLI, Quad-SLI, CrossFire. То ли дело **Intel** и **AMD** — все более шустрые процессоры потребляют все меньше энергии! Чего только стоит хоть тот же Intel **Core 2 Duo**…

Эта статья — не рекомендательного характера. Мы не станем даже предлагать вам сходу выложить более 1000 долларов США за пару сверхдорогих видеокарт, а просто расскажем про то лучшее, что в принципе достижимо на сегодняшний день в области компьютерных графических систем. И проведем серию тестов, разумеется.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,6 ГГц, 2x1 Мбайт)
Системная плата	ASUS A8R32-MVP Deluxe (ATI CrossFire Xpress 3200 + ULi M1575)
Память	Corsair TwinX P1024-3200XL (2.2.2.5) 2x512 Мбайт
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйверы для видеокарт	ATI Catalyst 6.5
	NVIDIA ForceWare 84.43
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

PALIT GEFORCE 7900 GT SONIC

Palit долгое время пребывала в рядах noname-производителей, но времена меняются. Все началось с того, что компания сменила владельца. Далее была куплена **Gainward**, к тому моменту пребывавшая уже на грани разорения. Напомним, что продукция Gainward всегда отличалась качеством, серьезными возможностями разгона и порой уникальным дизайном. Как ни странно, две марки не стали разносить в разные сектора рынка, и в итоге компании напрямую конкурируют. Ну да ладно, оставим закулисные разборки и перейдем к обзору самой **GeForce 7900 GT Sonic**.

Плата поставляется в большой коробке, комплект поставки вполне стандартен — диск с драйверами, DVD-плеер от **CyberLink**, игра **Conflict: Global Storm**, пара переходников DVI-to-VGA, кабель питания и видеокабель.

GeForce 7900 GT Sonic использует нестандартный дизайн. Кулер достатчно широкий и загораживает соседний порт. Система охлаждения вдувает воздух внутрь корпуса, охлаждая при этом только графический чип, а памятью занимаются отдельные алюминиевые радиаторы. Вентилятор работает шумно. Мы ожидали, что его скорость будет меняться в зависимости от нагрузки, но нет…

Но вот еще один сюрприз. Графическое ядро разогнано, объем памяти увеличен до 512 Мбайт. Инженерам Palit удалось без проблем повысить частоту до 550 МГц против стандартных 450 МГц. Чип обладает 256-битной шиной памяти, 8 вершинными и 24 пиксельными конвейерами. Память работает на скорости 1400 МГц, время выборки составляет 1,4 нс, что не так и много, ее разгоном промышлять не удастся.

Особенности Palit GeForce 7900 GT Sonic смотрятся заманчиво, да и в тестах она показала себя отлично. При всем при этом ее цена лишь немного выше, чем у обычных GeForce 7900 GT с объемом памяти 256 Мбайт.

Ориентировочная стоимость Palit GeForce 7900 GT Sonic — 380$.

➡ Palit GeForce 7900 GT Sonic показала отличные результаты в играх, правда, система охлаждения шумновата.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Название карты	Palit GeForce 7900 GT Sonic	GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	PowerColor Radeon X1900 GT	ASUS EAX1900 CrossFire	Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX
Графический чип	NVIDIA GeForce 7900 GT	NVIDIA GeForce 7900 GTX	ATI Radeon X1900 GT	ATI Radeon X1900 XT	ATI Radeon X1900 XTX
Пиксельные конвейеры	24	24	36	48	48
Вершинные конвейеры	8	8	8	8	8
Частота чипа	550 МГц	650 МГц	575 МГц	625 МГц	675 МГц
Частота памяти	1400 МГц	1600 МГц	1200 МГц	1450 МГц	1600 МГц
Шины памяти	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Память	512 Мбайт	512 Мбайт	256 Мбайт	512 Мбайт	512 Мбайт
Интерфейс	PCIE x16	PCIE x16	PCIE x16	PCIE x16	PCIE x16

Высочайшая скорость и бесшумность — вот козыри GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH.

GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH

GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH — это, по сути, эталонная **GeForce 7900 GTX** от самой NVIDIA. Во всем. Кулер массивен и перекрывает доступ к соседнему разъему, зато охлаждает не только графический чип, но и память. И к тому же работает бесшумно: даже при максимальных нагрузках его едва слышно.

Радиатор пронизан тепловыми трубками. Сердцевина, охлаждающая графический чип, сделана из меди, все остальное из алюминия. С оборотной стороны в центре расположен тихий вентилятор. Часть горячего воздуха он выносит наружу, другая остается в корпусе.

GeForce 7900 GTX оснащен 512 Мбайт памяти, графику обрабатывают 8 вершинных и 24 пиксельных конвейера. Частота графического процессора составляет 650 МГц, памяти — 1600 МГц. Все эти цифры смотрятся серьезно, но карта потребляет относительно немного энергии и практически не греется.

Что же до комплекта поставки, то никаких сюрпризов тут нет. Переходники DVI-to-VGA, кабель питания, видеопереходник и игра **Serious Sam 2**.

Ориентировочная стоимость GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH — 600$.

POWERCOLOR RADEON X1900 GT

Следующий участник тестирования представляет противоположный лагерь. Это **PowerColor Radeon X1900 GT** на базе одноименного графического чипа от **ATI**.

Основная его задача — конкурировать с GeForce 7900 GT. Если, конечно, смотреть с позиции производителя.

Плата поставляется с полным набором видеокабелей, есть диск с драйверами и еще один с набором мультимедиа-программ от CyberLink. Они пригодятся, если вы захотите работать с видео, ведь у нее есть функция VIVO и комплекс **AVIVO**, отвечающий за аппаратную обработку видео. Это фирменная особенность всех видеокарт ATI серии **Radeon X1000**.

В отличие от своих старших собратьев, версия GT серьезно урезана: количество пиксельных конвейеров упало до 36, частоту ядра снизили до 575 МГц, под нож попала и память — объем уменьшен до 256 Мбайт, скорость — до 1200 МГц. Для карты использован стандартный компактный кулер, который можно увидеть, к примеру, на **Radeon X1800 GTO/XL**. Радиатор занимает большую часть текстолита и покрывает не только графический чип, но и память. Вентилятор работает довольно тихо, при максимальной нагрузке его скорость достигает 3800 об/мин. Шум слышен, но он явно тише, чем у Palit GeForce 7900 GT Sonic.

Кстати, кулера едва хватает для такой «горячей» карты. При максимальной нагрузке температура ядра доходила до 90 градусов, тогда как у остальных участников тестов эта цифра ниже как минимум на 10 градусов! Это не смертельно, но рискованно.

Что же до производительности в играх, она оказалась ниже, чем следовало ожидать. Radeon X1900 GT по параметрам проиграла своему конкуренту — GeForce 7900 GT. Урезанные возможности чипа, уменьшенный объем памяти и сниженные частоты в итоге решили спор в пользу детища NVIDIA.

Возможно, видеокарта Power Color Radeon X1900 GT нашла бы свое место под солнцем, если бы стоила значительно дешевле, но и

3DMARK 05 1.20	
Palit GeForce 7900 GT Sonic	9183
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	10 420
PowerColor Radeon X1900 GT	9509
ASUS EAX1900 CrossFire	11193
Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX	**11 544**

3DMARK 06 1.10	
Palit GeForce 7900 GT Sonic	5216
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	**6055**
PowerColor Radeon X1900 GT	4569
ASUS EAX1900 CrossFire	5702
Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX	5959

PowerColor Radeon X1900 GT ни за что не вытеснит с рынка главного конкурента — GeForce 7900 GT.

НОВОСТИ

КОНЕЦ ЖИЗНИ

AMD Athlon 64

Этого следовало ожидать. С выпуском нового процессорного разъема Socket AM2 компания **AMD** начала постепенно избавляться от устаревающих моделей в старом форм-факторе. По последним данным, платформа Socket 754 продолжит жить в «бюджетном» ценовом сегменте, а вот для Socket 939 места под солнцем не остается. На данный момент AMD прекращает производство двух моделей — **Athlon 64 3000+** и **3200+**. До конца июня клиенты калифорнийской компании должны сделать последние заказы. Со слов AMD, такое решение принято для упрощения модельного ряда. Одним словом, эти процессоры больше не нужны.

DIRECTX-ФИЗИКА

Неопределенность в вопросах об ускорении физических расчетов в играх несколько пугает. За кого болеть, кому отдать предпочтение? **NVIDIA**, **ATI**, **AGEIA** — все со своим взглядом на проблему. Тяжелее всего приходится разработчикам игр, ведь однозначного лидера нет.

Компания **Microsoft** решила взять ситуацию под контроль. Точно так же они поступили много лет назад, введя API DirectX (с компонентами Direct3D, DirectSound) как стандарт. В одну из будущих версий DirectX 10 будет включена **Direct Physics**. Этот компонент унифицирует команды по обработке физики. По последним данным, мнение Microsoft таково: обрабатывать физику должна видеокарта. Что ж, посмотрим...

ОГРОМНЫЙ ГЕПАРД

Чтобы производить надежные жесткие диски **Cheetah**, работающие на скорости 15 000 об/мин, компании **Seagate** приходится использовать специальные пластины уменьшенного диаметра. До недавнего времени такой подход сильно ограничивал объем винчестера. Что такое 74 Гбайт для современных

НОВОСТИ

пользователей? При помощи метода перпендикулярной записи объем Cheetah удалось довести до 300 Гбайт! Новая модель получила название **Cheetah 15K.5**. Винчестер подключается через Ultra320 SCSI или оптоволоконное соединение. На сегодняшний день Cheetah — самый быстрый жесткий диск из когда-либо созданных.

НЕСОКРУШИМЫЙ CONROE

На выставке **Computex** были показаны тестовые образцы двуядерного процессора **Intel Core 2 Extreme X6800**, и многие представители прессы смогли провести ряд измерений. По предварительным данным, процессору удалось опередить конкурента в лице **AMD Athlon 64 FX-62**.

Нас, конечно же, интересует производительность в играх. Core 2 Extreme оказался в среднем на 15% быстрее Athlon 64 FX-62. Похоже, **AMD** придется несладко, ведь до выхода архитектуры **K8L** остается еще немало времени.

Core 2 Extreme X6800 работает на частоте 2,93 ГГц, использует 4 Мбайт кэш-памяти. Стоимость — практически ровно 1000 долларов.

КОГДА 90 НМ УЖЕ НЕДОСТАТОЧНО

В прессе появились слухи, что **ATI** не успевает с переходом на 80-нм техпроцесс, но представители канадской компании быстренько опровергли эту информацию. Первые 80-нанометровые образцы уже произведены, и переход на новый техпроцесс состоится в срок — к концу 2006 года. В следующем году планируется преодолеть планку в 65 нм.

Первым 80-нм чипом, вероятнее всего, станет **R600**. К слову, R600 наконец-то обзаведется встроенным композитным движком, и **CrossFire** избавится от лишних проводов. Пресса никак не может сойтись во мнении, будут ли следующие модели бюджетного и среднего ценовых сегментов (**RV560**, **RV570**, **RV516** и **RV505**) использовать «продвинутый» техпроцесс.

DOOM 3 1.3 (DEMO1)									
	Максимальное качество			AF x16, AA x2			AF x16, AA x4		
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Palit GeForce 7900 GT Sonic	115,1	113,6	105,4	**114,0**	105,2	89,3	106,4	84,3	63,8
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	114,3	**113,9**	**110,1**	113,8	**109,4**	**97,9**	**110,1**	**93,1**	**73,7**
PowerColor Radeon X1900 GT	111,8	98,0	75,7	103,0	81,9	60,5	87,5	64,2	46,6
ASUS EAX1900 CrossFire	113,2	106,7	100,4	108,5	99,1	83,4	100,2	81,5	62,8
Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX	**115,9**	111,7	100,3	111,5	101,6	86,1	104,9	86,8	68,5
HALF-LIFE 2: LOST COAST									
Palit GeForce 7900 GT Sonic	106,6	80,5	63,9	97,1	71,1	56,2	93,1	65,3	51,5
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	107,8	91,6	**74,3**	**103,4**	**82,5**	**66,2**	**101,7**	**76,6**	**58,7**
PowerColor Radeon X1900 GT	94,9	68,2	52,2	75,6	53,9	41,1	70,7	49,4	36,7
ASUS EAX1900 CrossFire	114,4	88,1	69,7	90,8	67,7	53,4	86,1	62,4	47,2
Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX	**116,7**	**91,9**	72,7	93,9	70,8	56,0	89,7	66,3	51,8
SERIOUS SAM 2 2.068.00 (SHIELD GENERATOR28)									
Palit GeForce 7900 GT Sonic	96,0	92,6	73,0	96,2	84,3	62,2	95,5	79,3	56,3
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	93,0	95,7	82,3	95,6	**92,0**	**71,9**	95,6	**88,5**	**65,6**
PowerColor Radeon X1900 GT	112,5	92,2	65,2	75,2	55,0	33,4	67,0	49,0	32,4
ASUS EAX1900 CrossFire	117,9	114,1	100,5	104,3	83,6	59,7	101,9	75,1	54,7
Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX	**119,1**	**118,4**	**108,3**	**111,7**	87,1	63,2	**105,3**	79,6	57,9

здесь ATI нечем крыть — цена такая же, как и у конкурента. Вообще, есть информация, что век Radeon X1900 GT недолог и в ближайшее время появится альтернатива. Не спешите с покупкой.

Ориентировочная стоимость PowerColor Radeon X1900 GT — 360$.

ASUS EAX1900 CROSSFIRE

Следующий участник тестирования во многом необычен, хотя и выполняет стандартную роль. Это мастер-карта **ASUS EAX1900 CrossFire** на базе **Radeon X1900 XT**. Поставляется она в большой коробке с тремя дисками с фирменными программами, переходниками, специальным кабелем для объединения двух видеокарт в CrossFire-связку. Но это еще не все, главной неожиданностью стало наличие геймпада! Хорошо это или плохо, трудно сказать, но он есть. Причем, как ни странно, довольно качественный и удобный продукт.

Однако помимо комплекта поставки — ничего выдающегося. Сама видеокарта ничем не лучше основной массы **Radeon X1900 XT CrossFire Edition**... А это значит, что в ней нет VIVO-разъема — место второго DVI занимает порт для объединения видеокарт.

НА ЗАМЕТКУ: тут стоит, пожалуй, немного отвлечься и рассказать, как вообще работает CrossFire. Если для SLI-системы нужны просто две одинаковые видеокарты (например, две GeForce 7900 GT или GeForce 7300 GS), то в случае с ATI дело обстоит сложнее — нужна Radeon X1900 XT/XTX и Radeon X1900 XT CrossFire Edition. Изначально лучше купить обычную карту, ведь у нее будет и два DVI, и VIVO, а если захочется, то просто докупить к ней CrossFire-версию. Но если вы точно решили собирать подобную систему, не берите XTX-версию. Она хороша сама по себе благодаря более высоким частотам, но такого продукта, как «Radeon X1900 XTX CrossFire Edition», в природе не существует. Следовательно, в качестве второй придется ставить XT-модификацию, и в связке они будут работать на одинаковых частотах — то есть на более низких. Это пустая трата денег.

ASUS EAX1900 CrossFire использует стандартную массивную систему охлаждения, так что соседний разъем тоже окажется занят. Концепция кулера несколько отличается от встречавшихся ранее. Он устроен так, что выдувает горячий воздух из корпуса. Вентилятор работает быстро и шумит значительно. При старте компьютера он раскручивается до максимума, затем обороты падают до приемлемого уровня, но все равно шум ощутим, особенно когда температура карты растет. О тихой игровой системе с такой карточкой стоит забыть.

В тестах ASUS EAX1900 CrossFire выглядит не в пример лучше Radeon X1900 GT, хотя и не везде сумела оторваться от GeForce 7900 GT. При этом карта потребляет даже больше энергии, чем GeForce 7900 GTX. С другой стороны, Radeon X1900 XT стоит дешевле — 500$ против 600$. CrossFire-вариация дороже на 50$.

Ориентировочная стоимость ASUS EAX1900 CrossFire — 550$.

SAPPHIRE TOXIC RADEON X1900 XTX

Компания **Sapphire** — давний партнер ATI и до сих пор хранит верность этой дружбе. Хотя и позволяет себе при этом некоторые вольности: к примеру, в Radeon X1900 XTX ее производства используется не шумная система охлаждения на манер ASUS EAX1900 CrossFire, а тихая водяная конструкция.

История карты получилась интересной: еще в прошлом году вы читали новости про **Blizzard Radeon X850 XT PE**. Они были уникальны тем, что система охлаждения использовала жидкий металл, но в серию они так и не пошли. В этом году общественность узнала

➡ **ASUS EAX1900 CrossFire радует высокой скоростью и комплектом поставки, есть даже геймпад!**

F.E.A.R. 1.04												
	Максимальное качество			AF x16, AA x2			AF x16, AA x4			AF x16 + Soft Shadows		
Разрешение	1024x 768	1280x 960	1600x 1200	1024x 768	1280x 960	1600x 1200	1024x 768	1280x 960	1600x 1200	1024x 768	1280x 960	1600x 1200
Palit GeForce 7900 GT Sonic	109	91	67	95	74	55	77	56	40	77	55	38
GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH	113	**100**	**78**	102	**85**	64	**89**	65	46	**85**	**64**	**46**
PowerColor Radeon X1900 GT	80	65	49	78	63	45	76	59	43	50	34	24
ASUS EAX1900 CrossFire	115	88	70	105	82	62	87	**68**	49	79	58	38
Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX	**120**	91	71	**106**	84	**65**	**89**	**68**	**51**	82	59	40

про Blizzard Radeon X1900 XTX — ту самую карту, которая побывала у нас на тестах. Спустя некоторое время ее переименовали в Toxic. Серии «Blizzard» явно не везет...

Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX поставляется в большой прозрачной упаковке с видеокабелями, кабелем питания, инструкцией, парой DVI-to-VGA, дисками с драйверами, плеером и программами от CyberLink. Интересная особенность — наличие DVD-диска **Sapphire Select**. На нем записаны игры **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, **Tony Hawk's Underground 2**, **Richard Burns Rally** и **Prince of Persia: Warrior Within**. Попробовать поиграть можно во все, но в итоге нужно выбрать только две из них.

Toxic Radeon X1900 XTX состоит из двух частей — видеокарты и блока с помпой. Его можно разместить в любом из соседних мест в компьютерном корпусе. В отличие от большинства, эта версия Radeon X1900 XTX работает на повышенных частотах. Скорость ядра увеличили до 675 МГц, а памяти — до 1600 МГц. Для охлаждения графического чипа служит, как мы уже упоминали, водяная система, за разработку которой отвечала **Thermaltake**. Чипы памяти охлаждаются небольшими алюминиевыми радиаторами.

Видеокарта без привычно-массивного кулера выглядит необычно, даже как-то несерьезно. Отводом тепла от графического ядра занимается водоблок из алюминия. От него идут трубки, по которым циркулирует вода. За ее круговорот отвечает дополнительный блок с помпой, радиатором и вентилятором, выносящий горячий воздух за пределы корпуса. Вентилятор работает на скорости 2000 или 2500 об/мин. Подобная система отлично справляется с охлаждением видеокарты, даже с учетом того, что Toxic Radeon X1900 XTX работает на более высоких частотах.

Что же до уровня шума, то и здесь детище Sapphire выгодно отличается от конкурентов — водяная система значительно тише эталонного кулера ATI даже на максимальных оборотах.

Производительность в играх у Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX очень высока, особенно если включить сглаживание. Но за все приходится платить. Эта карта — самая дорогая в нашем тестировании.

Ориентировочная стоимость Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX — 700$.

➡ Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX — настоящий бриллиант в короне Sapphire.

ТЕСТИРОВАНИЕ И ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игры, игры и еще раз игры — вот ради чего мы организовали это тестирование. Наша подборка состоит из игр **DOOM 3**, **Serious Sam 2**, **F.E.A.R.** и **Half-Life 2: Lost Coast**. А честь синтетических тестов будут защищать, конечно же, **3DMark 05** и **06**.

Особенно приятное впечатление оставила Palit GeForce 7900 GT Sonic. Она, конечно, уступает старшей сестре (GeForce 7900 GTX), но смотрится куда лучше, чем та же Radeon X1900 GT. Это утверждение относится ко всем игровым тестам. В этом противостоянии ATI определенно проигрывает.

А теперь переходим к битве титанов — GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH, ASUS EAX1900 CrossFire и Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX. Конечно, в природе еще существует **GeForce 7950 GX2**, но до нас она в этот раз не добралась.

GeForce 7900 GTX от GIGABYTE хороша — производительность на высшем уровне. Хотите разрешение 1600x1200 и сглаживание в придачу? Не проблема! Правда, включить это самое сглаживание и HDR-эффекты в The Elder Scrolls: Oblivion, например, не получится — либо одно, либо другое. У ATI здесь есть преимущество, ведь их карты умеют работать и с тем, и с другим одновременно. И тут как раз очень пригодится мощность и скорость Toxic Radeon X1900 XTX. Правда, у всей серии Radeon X1000 есть один недостаток — они не поддерживают вершинное текстурирование, которое встречается в играх. К счастью для ATI, список таких игр невелик и включает **Pacific Fighters**, **The Chronicles of Narnia** и несколько других менее популярных названий.

Если нужно оптимальное соотношение цены и качества, то выбор очевиден — Palit GeForce 7900 GT Sonic. А вот когда нужна максимальная производительность любой ценой, все усложняется. И GeForce 7900 GTX, и Radeon X1900 XTX смотрятся примерно равноценно, у каждой есть свои сильные стороны и немного слабых. Лично мы выбрали бы детище NVIDIA, но и второй вариант особо ничем не хуже. **ЛКИ**

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования: 2L (www.2l-pr.ru) — Palit GeForce 7900 GT Sonic; ASUS (www.asus.ru) — ASUS A8R32-MVP Deluxe, ASUS EAX1900 CrossFire; Business Communications Agency (www.bcom.ru) — AMD Athlon 64 FX-60; Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair TwinX P1024-3200XL; GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH; Sapphire (www.sapphiretech.ru) — Sapphire Toxic Radeon X1900 XTX; Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — Sunbeam NUUO (500 Bm); PowerColor (www.powercolor.com.tw) — PowerColor Radeon X1900 GT.

НОВОСТИ

ВНЕДОРОЖНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ AMD

С выходом процессоров **Core 2 Duo** соревноваться с **Intel** стало сложнее. Упустить сегмент энтузиастов для **AMD** было бы непростительно, так что компания мобилизовалась и представила платформу **4x4**. Идея проста — вместо одного двуядерного процессора предлагается использовать два. AMD разрабатывает дизайн материнской платы с двумя разъемами Socket AM2.

Со слов представителей компании, технология гибкая и сможет поддерживать четырехъядерные процессоры, когда они появятся в природе.

ТРЕБОВАНИЯ VISTA

В начале 2007 года выйдет операционная система **Microsoft Windows Vista**, и наши компьютеры должны будут встретить ее во всеоружии. «Железные» требования у этой операционки получились нескромными, зато взамен ожидается немало преимуществ. Среди них — декодирование потоков видео H.264, поддержка HDCP, мультимониторность, HD-звук, SATA 2.5. Также ожидается возможность загрузки операционной системы с USB-карты. Любителям ноутбуков придется несладко, так как их жесткий диск должен быть гибридным (с минимум 50 Мбайт флэш-памяти).

FOXCONN-ПОБЕДИТЕЛЬ

Относительно долго остававшаяся в тени компания **Foxconn** планирует выйти на рынок видеокарт. Ранее Foxconn производила всю продукцию для **Leadtek** и еще нескольких известных компаний. Китайские аналитики полагают, что выход компании на рынок сильно повлияет на индустрию — у компании хватит сил, чтобы сразу встать в один ряд с самыми известными производителями видеокарт (**ASUS**, **GIGABYTE**, **MSI**). Ждем.

Павел Шубский

Почта рубрики: *hard@lki.ru*

ЛУЧШИЕ НОВИНКИ

ECS KN3 SLI2 EXTREME

Воздухоотвод с вентилятором выдувает горячий воздух от процессора

Два гигабитных Ethernet-адаптера позволят организовать сетевую вечеринку дома

К системной плате можно подключить акустику класса 7.1

В разъем Socket AM2 можно установить новейшие процессоры от AMD — Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX

Плата поддерживает DDR2-память с частотами 533/667/800 МГц

Для подключения оптических приводов и старых жестких дисков осталось два IDE-канала

Чипсет nForce 590 SLI располагает 46 линиями PCIE и при этом мало греется

В один из двух PCIE x1 можно установить ТВ-тюнер

Если хотите добиться максимальной скорости в играх, установите две видеокарты NVIDIA

6 основных и два дополнительных SATA2 позволяют подключать много жестких дисков и объединять их в RAID

ECS KN3 SLI2 Extreme построена на мощном чипсете **NVIDIA nForce 590 SLI**, который обеспечивает 16 линий PCI Express для каждой из двух видеокарт в режиме SLI. Плата поддерживает новейшие Socket AM2-процессоры и DDR2-память.

Большое внимание разработчики уделили надежности и возможностям разгона. Есть функция **Instant Overclocking Controller** (IOC), отвечающая за автоматический разгон и, наоборот, снижение частот и скорости вентиляторов во время низких нагрузок на систему. Все это сдобрено расширенной функциональностью, включающей два сетевых адаптера, массу USB- и FireWire-портов, не говоря уже про 8-канальный HD-звук.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры: Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX
Чипсет: NVIDIA nForce 590 SLI
Оперативная память: до 8 Гбайт DDR2 SDRAM
Дисковая подсистема: 6 SATA II, 2 IDE, FDD
Разъемы: 2 PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI
Звук: 8-канальный кодек Realtek ALC883
Задняя панель: 2 PS/2, COM, eSATA, 4 порта USB, 2 GbLAN, аудиопорты

СКОЛЬКО?	150$
ГДЕ?	WWW.ECS.COM.TW

ASUS EN7600GT/2DHT/256M

СЕРЕБРЯНАЯ МАРКА ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

NVIDIA GeForce 7600 GT оказался идеальным преемником популярного **GeForce 6600 GT**, составив ощутимую конкуренцию **ATI Radeon X1800 GTO**.

За основу взят графический чип **G73**. Он поддерживает все самые современные технологии GeForce 6600 GT — **DirectX 9.0c**, **Pixel Shader 3.0**, **High Dynamic Range Lighting** (HDR), **PureVideo**.

ASUS EN7600GT/2DHT/256M основана на эталонном дизайне от NVIDIA. 256 Мбайт памяти GDDR3 хватит для любой современной игры, за обработку графики отвечают 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров против 8 и 3 у GeForce 6600 GT. Частоты ядра и памяти составляют все те же эталонные 560 МГц и 1400 МГц.

В комплекте с видеокартой поставляется игра **Peter Jackson's King Kong the Official Game of the Movie: Special Signature Edition**, приуроченная к выходу римейка фильма про обезьяну-переростка. Данная версия примечательна тем, что в ней использованы текстуры большего разрешения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор: NVIDIA GeForce 7600 GT (G73)
Количество конвейеров: 12 пиксельных и 5 вершинных
Видеопамять: 256 Мбайт, GDDR3
Ширина шины данных: 128 бит
Разъемы: D-Sub, DVI
Тактовая частота ядра/памяти: 560/1400 МГц
Интерфейс: PCI Express x16

СКОЛЬКО?	225$
ГДЕ?	WWW.E-STAR.RU

RAZER KRAIT

Специальные мыши для игроков выпускаются не слишком часто, а мыши для стратегий и онлайновых игр — и того реже. Тем интереснее было посмотреть на новоиспеченную **Razer Krait**.

Назвать мышь миниатюрной язык не поворачивается — она достаточно крупная, с приземистым покатым корпусом. Две огромные кнопки и боковины покрыты специальным слоем, предотвращающим скольжение пальцев. Форма мыши симметрична, так что ею смогут пользоваться как правша, так и левша. К счастью, разработчики Krait отказались от идеи утыкать корпус десятком дополнительных клавиш, и мышь гордо сохранила за собой благородную трехкнопочность.

Сенсор Krait сканирует поверхность со скоростью 6400 кадров минуту. Этого с избытком хватает для современных игр. Сам датчик никогда не отключается, и это плюс — ведь в динамичных играх летальным может стать любой момент. Самое интересное, что мышь умеет самостоятельно подстраивать чувствительность в зависимости от рефлексов обладателя.

По ощущениям Krait отлично лежит в руке, не скользит и прекрасно выполняет возложенные на нее функции.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разрешение: 1600 т/д
Количество кнопок: 3
Корпус: прорезиненный
Скорость сканирования: 6400 кадров в секунду
Длина провода: 210 см

СКОЛЬКО?	55$
ГДЕ?	WWW.RAZERZONE.RU

A-DATA VITESTA DDR2 SDRAM PC2-6400

После перехода процессоров **AMD** на новый контроллер оперативной памяти изменились и негласные законы индустрии. Если до этого все были вполне довольны производительностью модулей памяти DDR2-533/667, то теперь начался активный переход на DDR2 SDRAM с частотой 800 МГц. Не последнюю роль здесь сыграла AMD, представившая процессоры Socket AM2 с поддержкой такой памяти.

Так вот, компания **A-DATA** представила недорогие модули **Vitesta DDR2 SDRAM PC2-6400** объемом 512 и 1024 Мбайт. Примечательно, что вместо «горячих» чипов в упаковке TSOP компания использовала более холодную BGA-упаковку. Для большего эффекта чипы одели в радиаторы из металлических пластин. Модули работают на напряжении 1,8 В (против 2,5 В у первой DDR).

Как обычно, планки лучше покупать парами, ведь контроллер памяти Athlon 64 двухканальный — максимальную производительность можно получить только в этом режиме.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Название: A-DATA Vitesta DDR2 SDRAM PC2-6400
Рабочее напряжение: 1,8 В
Объем памяти: 512 Мбайт или 1024 Мбайт
Тайминги: 5-5-5-15
Пропускная способность: 6,4 Гбайт/с

СКОЛЬКО?	61$, 120$
ГДЕ?	WWW.ULTRACOMP.RU

Алексей Талан

МИРНЫЙ ЛАЗЕР

Филигранно точный лазер, бешено вращающийся шпиндель, способность считать десять фильмов с одного носителя — все это свойственно оптическому приводу. Жесткий диск заставляет восхититься гением инженерной мысли, но начинка оптического привода не менее сложна и уникальна. Требуется высококачественная система линз для правильного наведения лучика над «болванкой», стабильно функционирующие электронные схемы, которые следят за прожигом диска и считыванием информации, и многое другое.

В век транзисторов размером в несколько десятков нанометров и гигабайтных флэш-карт с ноготь громоздкие оптические приводы по-прежнему очень популярны. Лазерный диск — недорогой универсальный способ передачи информации. Портативные мини-винчестеры и флэш-карты все активнее заполняют прилавки, но 9,4 Гбайт DVD-диск обходится раз в сто дешевле гигабайтной «флэшки».

Еще одна весомая причина — музыкальные альбомы и новинки кино появляются исключительно на CD- и DVD-дисках. Отдельные компании пытаются продавать мультимедиа записи на специально защищенных от копирования флэш-картах, однако энтузиазма среди покупателей это не вызывает.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Принцип работы оптического привода и — отдаленно — жесткого диска и магнитофона позаимствован у фонографа. Первый в мире прибор для записи и воспроизведения звука, если не считать музыкальных шкатулок, был представлен общественности **Томасом Эдисоном** 21 ноября 1877 года. Звук сохранялся на поверхности цилиндра в виде спиральной дорожки; глубина бороздки при этом пропорциональна силе звука. Считывающая игла движется по канавке и другой стороной давит на мембрану. Механические колебания преобразуются в электрические импульсы, которые проходят через усилитель и превращаются в звук.

Скорость вращения барабана достигала 78 об/мин. В действие он приводился вручную или с помощью пружины. Бороздки наносили сначала на фольгу, которая выдерживала от силы десяток циклов, а затем на более долговечное восковое покрытие. Длительность записи не превышала пары минут.

Изобретение Эдисона усовершенствовал в том же 1877 году **Эмиль Берлинер**. Он создал граммофон, где впервые носителем информации выступила эбонитовая пластинка — древний прообраз лазерного диска. Граммофоны получили огромное распространение. Появился портативный вариант — патефон. Следом был создан электрофон, который преобразовывал механические колебания в звук с помощью электрических импульсов.

Электрофон способен воспроизводить моно-, стерео- и квадрофонические записи. Поколение 60-80-х годов прошлого века еще слушало на нем альбомы **Beatles** и **Rolling Stones**. Сегодня электрофоны продолжают использовать в музыкальных клубах и студиях записи.

Это вовсе не глаз Терминатора, а оптическая система. Лазерный диод испускает луч, падающий на компакт-диск.

ИСТОРИЯ НЕВИДИМКИ

Методы считывания и записи информации с помощью лазера разработали сразу несколько исследовательских групп, но мир покорился **Sony** и **Philips** в начале 1980-х.

История не всегда бывает справедлива: ежегодно продается оптических приводов и дисков на сумму в несколько миллиардов долларов, но изобретатели не получают ни копейки. Так, физик **Джим Рассел** на десяток лет опередил обе компании. Ученый разработал фундамент оптической цифровой технологии хранения информации и даже создал прототипы.

В 1953 году были сделаны первые шаги — Джим в рамках работы на **General Electric** ввел в эксплуатацию компьютерную систему контроля ядерного реактора и электронно-лучевой сварочный аппарат. В 1965 году он использовал предыдущие достижения и объявил о начале работ над оптическим накопителем. Уже через год на счету Джима было 25 патентов в области цифровой оптической записи.

Первый образец оптического привода представили научной общественности в 1973 году. Затем последовала демонстрация технологии потенциальным покупателям. Джим записал на 78- и 127-миллиметровые диски со стеклянной основой несколько трансляций телешоу. По словам физика, представители Sony и Philips активно заинтересовались разработкой, однако отказались от дальнейших переговоров.

В 1977 году Sony и Philips объединились для создания единого цифрового оптического формата. Через два года началось создание цифрового аудиодиска. Продажи компакт-дисков начались в 1982 году с подачи Sony.

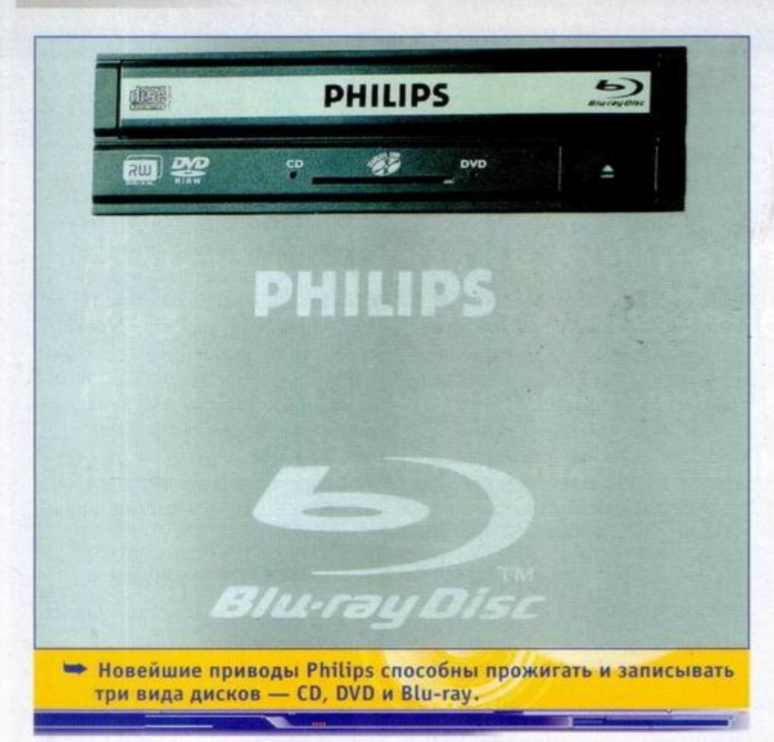
Потенциал инновации заметили сразу. За продвижение нового стандарта взялись гиганты вроде **Microsoft** и **Apple Computer**. Результат оправдал самые смелые прогнозы — в 1985 году с прилавков смели не 10 млн. носителей, как предполагалось, а все 59 млн. В 2002 же году ушло более 8 млрд. болванок.

Но вернемся к Джиму Расселу. Его затею спонсировал предприниматель **Ели Якобс**. В 1980 году бизнесмен создал компанию **Digital Recording** и пригласил Джима на работу. Ученый считал, что Sony и Philips использовали его запатентованные разработки для создания лазерных дисков. Однако юрист компании не видел шансов выиграть дело, и судебная тяжба так и не началась.

Век Digital Recording был короток, в 1985 году предприятие разорилось. Компанию приобрела фирма **Optical Recording** из Торонто. Джим остался в штате, а новые юристы охотно принялись терзать Sony и Philips. В 1988 году Optical Recording стала получать неплохие «отступные» от лидеров рынка, но звездный час Джима так и не пробил — его контракт истек годом раньше, и изобретатель подался в вольные хлеба.

Другой известный ученый — **Дэвид Пол Грегг** — запатентовал в 1961 году оптический диск для записи видео. Как и изобретения Джима, разработки Дэвида предвосхитили время. Компания **MCA** намеревалась использовать патенты Дэвида для создания нового стандарта. Но, как и у вышеупомянутой Digital Recording, судьба у MCA печальна. Компания начала сотрудничество с Philips в 1975 году. Спустя три года публике представили долгожданный **Laserdisc**. MCA производила носители, Philips — плееры. Рынок холодно отреагировал на оптическую технологию, и затея быстро провалилась.

А что же Советский Союз? Неужели самая большая страна в мире могла оказаться не впереди планеты всей? Создание оптических дис-



Новейшие приводы Philips способны прожигать и записывать три вида дисков — CD, DVD и Blu-ray.

ков началось в 1975 году в **ВНИИРПА** им. С.А. Попова. Перед группой исследователей поставили задачу создать оптические технологии записи и воспроизведения звуковой информации студийного качества.

В стране было туго с «тонкой» техникой, в частности, с полупроводниковыми лазерами. Соотечественникам пришлось использовать 200-мм газовый лазер **ЛГ-75**. Перемещать махину было затруднительно, поэтому применили моторы, которые перемещали картридж с самим лазерным диском.

Прототип оптического проигрывателя **Луч-002** представили на ВДНХ в 1980 году — раньше, чем Sony и Philips начали серийное производство. На диске советские ученые записали музыку из кинофильма «**Мой ласковый и нежный зверь**».

Производить приводы в СССР так и не начали. Ни у одного из предприятий не нашлось базы для выпуска полупроводниковых лазеров и необходимых механических компонентов. Финансирование проекта прекратилось.

КОМПАКТ-ДИСК

Сегодня компакт-диски выглядят так же, как и двадцать лет назад. Изготавливаются носители из прозрачного поликарбоната, который покрывают тонким отражающим напылением алюминия, серебра или золота. Затем наносят защитный слой лака, чтобы полностью защитить от контактов с внешней средой и случайных повреждений.

НА ЗАМЕТКУ: диаметр дисков — 120 мм, толщина — 1,2 мм. Выпускают также небольшие «болванки» (80 мм). Любой современный привод читает оба типа дисков.

Существует несколько версий, почему диаметр обычно компакт-диска равен именно 120 мм. По одной из них, директор Sony **Акио Морита** решил, что лазерные диски отлично подойдут ценителям классической музыки. В Японии провели опрос и выяснили, что наиболее популярное произведение — девятая симфония Бетховена, которая длится ровно 74 минуты. Любопытен вариант, следуя которому диаметр лазерного диска равен диагонали аудио-кассеты, символизируя преемственность. Но право на жизнь есть и у более жизненной версии — компакт-диск должен был помещаться в карман рубашки.

Стандартный компакт-диск вмещает 650 Мбайт (те самые 74 минуты) цифровой информации. В настоящее время широко распространены 700-мегабайтные (80 минут аудио) диски, выпускаются модели и по 800 Мбайт (90 минут аудио).

Формат хранения данных на аудиодиске называется **Red Book** (Красная книга). Его предложили специалисты из Philips. В этом формате можно записать двухканальный звук с 16-битной импульсно-кодовой модуляцией и частотой дискретизацией стереоканалов 44,1 КГц.

Всего разработали два режима считывания. Первый применялся для программных носителей и требовал запись избыточных битов кода Рида-Соломона. Они позволяют воспроизвести данные даже с поврежденного диска. Второй режим использовался с аудиодисками и справлялся без защитного кода.

Скорость считывания информации в первом режиме — 150 Кбайт/с; для обозначения скорости записи ввели параметр 1х. Привод со скоростью 36х считывает данные на 36х150 Кбайт/с (5400 Кбайт/с). Для сравнения — односкоростной DVD-диск считывается на скорости 1,32 Мбайт/с.

Постепенно компакт-диски стали использовать для видеофильмов, закодированных в MPEG, графических изображений и аудиодисков с текстовой информацией о композициях. Появились спецификации, которые описывают перезаписываемые и единожды записываемые диски.

Смену CD начали уже готовить в начале 1990-х. Развернулась борьба среди двух форматов — **Multimedia Compact Disc** от Sony и Philips, а также **Super Disk**, творения восьми участников, в числе которых были **Toshiba** и **Time Warner**. На помощь враждующим форматам пришла компания **IBM**. Повторение войны видеокассет VHS и Betacam не повторилось.

О совершенно новом формате лазерных дисков стало известно в сентябре 1995 года. В ноябре следующего года в Японии начались продажи DVD, через год диски пришли и на рынок США. Производители упорно разрабатывали собственные форматы, и в итоге появились «плюсовые» и «минусовые» диски — DVD+R и DVD-R, DVD-RAM и DVD-ROM. К счастью, проблемы совместимости были решены относительно быстро.

ВНУТРИ ОПТИЧЕСКОГО ПРИВОДА

Информация на диске записана в виде спиральной дорожки на отражающем (железном) слое, который несет информацию в двоичном коде в виде ямок (pits) и участков ровной поверхности (flats). Данные считываются лазерным лучом.

Лазер может попадать на участки «flat» или «pit». В первом случае фотодектор регистрирует отраженный от поверхности металла луч, во втором — ничего. Для диска глубина ямки должна быть не больше одной шестой длины волны лазера (измеряется в сотнях нанометров). Соотносятся «pit» с компакт-диском — примерно как песчинка и стадион.

Анатомия оптического привода напоминает внутренности жесткого диска. На борту та же буферная память, шпиндель, электронные схемы и область, где записана прошивка — программа управления приводом. Подключение к системной плате происходит с помощью тех же интерфейсных кабелей (IDE, SATA) и стандартных шлейфов питания.

На лицевой панели любого привода в обязательном порядке находятся лоток механизма загрузки диска и неприметная дырочка. Предназначено отверстие для высвобождения диска, в случае если отключилось электричество или привод заклинило. Достаточно вставить иголку и надавить — лоток откроется.

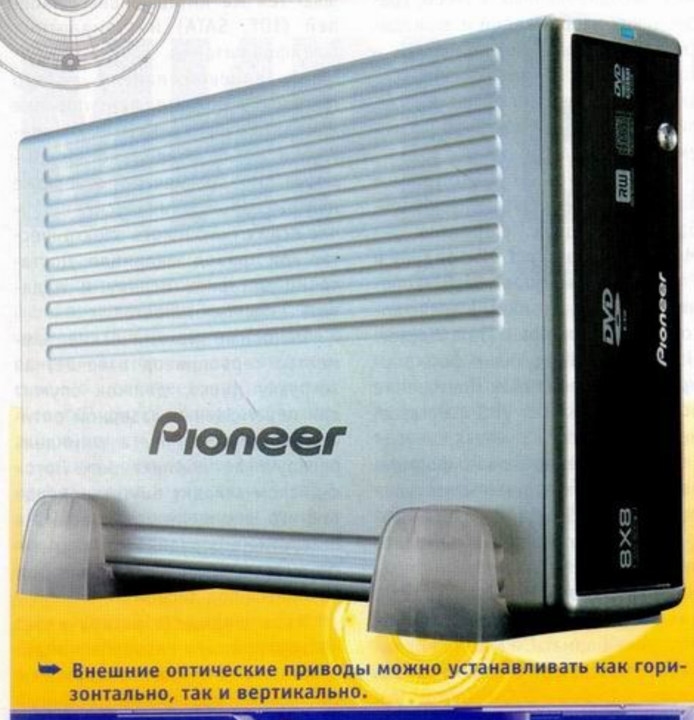
Основные механические элементы: сервопривод отвечает за загрузку диска; движок служит для перемещения лазерной оптической системы, ну а шпиндель раскручивает компакт-диск. Лоток с диском заходит внутрь привода так, что шпиндель может встать в отверстие в середине компакт-диска. Оптическая система с лазером находится под диском.

Итак, шпиндель раскручивает носитель, и луч лазера начинает скользить по «питам» и «флэтам», считывая сохраненный двоичный код. Для переключения между дорожками используется движок. Оптическая система дополнительно регулируется четырьмя катушками и магнитами. При подаче тока на первую пару объектив оптической системы сдвигается вверх или вниз за счет магнитного поля. В результате меняется фокусировка. Вторые две катушки отвечают за горизонтальные смещения лазера, точно позиционируя систему на нужной дорожке компакт-диска.

«Блины» жесткого диска вращаются с постоянной угловой скоростью (CAV, Constant Angular Velocity). Компакт-диск же обычно раскручивают с переменной угловой скоростью, что обеспечивает фиксированную скорость считывания (CLV, Constant Linear Velocity), которая гарантирует постоянный поток данных. Считывание областей носителя у края диска проходит с уменьшенным числом оборотов, внутренних — с максимальной скоростью.

Фонограф Эдисона: барабан с восковым покрытием — предок компакт-диска. Вместо лазера используется иголка.

ТЕОРИЯ



➡ **Внешние оптические приводы можно устанавливать как горизонтально, так и вертикально.**

Современные приводы работают по-разному — могут крутить диск всегда с одной и той же частотой, что означает падение скорости при считывании дорожек у центра диска, а могут следовать фиксированной скорости считывания, регулируя частоту оборотов. Обретают популярность смешанные технологии (Zone-CAV) — диск разбивается на зоны, в каждой из которых соблюдается определенная частота вращения.

Если в характеристиках привода заявлена максимальная скорость CAV 32x, это означает, что производитель лукавит, — диск крутится всегда с одной и той же скоростью, максимальная скорость считывания 32x достижима лишь в некоторых областях. Если же в документации сказано, что чтение (или запись) ведется при CLV 16x, можно быть спокойным — скорость работы с данными будет 16x в любых областях.

Поступающего на устройство напряжения недостаточно для функционирования механических двигателей, поэтому все приводы включают чип усилителя напряжения. На «борту» присутствует флэш-память с записанной прошивкой — программой, которую использует микропроцессор привода для управления всеми элементами системы. Емкость микросхемы обычно не превышает 128 Кбайт. Повысить эффективность привода можно в домашних условиях, самостоятельно заменив прошивку. Скачать программку можно на веб-сайте производителя.

В любом оптическом приводе есть буфер. Он используется для временного хранения информации. Алгоритмы работы привода с собственной буферной памятью жизненно важны для прожига «болванок». Процесс записи диска должен идти непрерывно. Компьютер обязуется исправно поставлять идущую на запись информацию в буфер привода. Если случается казус и происходит опустошение буфера, то «испеченный» диск можно смело выкидывать. Впрочем, большинство современных приводов хвастаются фирменными технологиями защиты от опустошения буфера..

ВЫБИРАЕМ ПРИВОД

Сегодня выбрать привод не проблема. Практически любая современная модель способна считывать и прожигать все многообразие дисков. Тем не менее все еще можно увидеть обычные CD/DVD-приводы, пишущие CD, комбо-приводы, которые прожигают обычные CD, но не умеют сохранять данные на DVD, большое распространение получили мультиформатные модели. Они способны записывать как CD, так и DVD, самые современные научились работать и с DVD-RAM.

В современных моделях используется ряд технологий для быстрого и надежного чтения и записи дисков. Приводы умеют гасить вибрации, самостоятельно выбирать стратегию прожига для каждой «болванки» и не боятся опустошения буфера. При выборе стоит присмотреться к заявленным технологиям. Каждый производитель называет технологию по-своему, на деле они различаются минимально. Любопытно, что некоторые приводы можно использовать для уничтожения дисков — лазер выжигает поверхность таким образом, что данные считать не удастся.

Появилась также уникальная возможность наносить рисунок на поверхность диска прямо в лотке. Для этого необходим **Lightscribe**-совместимый привод и диск с особым покрытием. Носитель вставляется этикеткой вниз, а лазер делает рисунок, который загружается из графического редактора. Стоимость таких приводов приемлема, но приобретать особого смысла нет — подобные «болванки» продаются не на каждом углу и стоят дороже. Проще использовать маркеры. Кстати говоря, на рынке присутствует аналог Lightscribe — технология **Labelflash**.

Внутренние приводы составляют в ширину стандартные 5,25 дюймов и стоят практически во всех ПК. Производят также приводы компактных размеров, которые отличаются меньшей толщиной, длиной и весом. Стоят они дороже, устанавливают их обычно в ноутбуки и компактные мультимедиа-центры. В последние годы распространение получили внешние приводы, которые можно подключать к включенному компьютеру через «горячие» порты USB, FireWire и eSATA. Внешние приводы требуют источник питания.

Дорогие и качественные оптические приводы выпускает компания **Plextor**. Производитель обещает долгий срок службы и выдающееся быстродействие. Отлично себя зарекомендовала компания **NEC**. Некоторые модели производителя оказались столь удачны, что интернет наводнили любительские сайты, которые описывают даже способы установки и преимущества различных прошивок! Внимания заслуживают приводы компаний **BenQ**, **Lite-On**, **HP** и **LG**. Несколько сдают позиции бывшие лидеры — **Sony**, **Teac** и **ASUS**.

БУДУЩЕЕ СЕГОДНЯ

Не секрет, что на прилавки уже приходит новое поколение оптических дисков — **Blu-ray** и **HD-DVD**. Оба стандарта стали логичным развитием DVD. Диаметр дисков и толщина остались такими же — 120 мм и 1,2 мм. Не изменился и способ записи информации — «питы» и «флэты». Преимущества — значительно возросшая емкость носителей; 25 Гбайт для Blu-ray и 15 Гбайт для HD-DVD на один слой.

Новые форматы станут актуальны, как только пользователи перейдут на HD-телевизоры, поддерживающие разрешение вплоть до 1920x1080. Тут уже все огрехи и слабости современных DVD (MPEG2) станут различимы невооруженным глазом. На западном рынке уже началась продажа первых фильмов в высоком разрешении, в их числе, к примеру, все части «**Матрицы**» и «**Миссия невыполнима-III**».

ВЕК ГОЛОГРАФИИ

Технологии оптической записи CD, DVD, Blu-ray и HD-DVD по сути одинаковы. Кардинально новое решение предлагает компания **InPhase Technologies** — способ голографического считывания и записи информации с помощью лазеров.

Главная особенность — невероятно высокая плотность записи (515 Гбит в 6,44 кв. см) и возможность использования носителей любых форм-факторов, хоть квадратных, хоть круглых. Чем толще диск — тем больше информации он вмещает.

InPhase Technologies продемонстрировала на выставке CES 2006 привод **PolyTopic**, способный считывать диск толщиной 1,5 мм с помощью 407-нм лазера. Скорость передачи информации варьируется от 20 Мбайт/с до 23 Мбайт/с. Откладывать дела в долгий ящик компания не намерена — к концу года в продажу должны поступить голографические приводы и диски емкостью от 300 Гбайт до 1,6 Тбайт. Стоить привод будет порядка 8000$.

Но будущее оптики не безоблачно. Человечество постепенно переходит к хранению информации в энергонезависимых микросхемах памяти, которые работают быстро, защищены надежным корпусом и не требуют много энергии. Устройства чтения и записи микросхем памяти прекрасно работают в условиях тряски и вибрации, в магнитных полях и при разных температурах. То есть в условиях, где жесткие диски и оптические приводы не способны работать в принципе.

Что касается архивного хранения информации, то и по сей день со своей задаче неплохо справляются магнитоленточные накопители и обычные винчестеры. Поэтому вполне возможно, что голография так и не найдет практического применения. Ну а пока мы понаблюдаем за битвой титанов — Blu-ray и HD-DVD! **ЛКИ**

Николай Арсеньев

КОМПЬЮТЕР BATTLEMASTER

ОТ КОМПАНИИ ONICS COMPUTERS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Корпус	RaidMAX Ninja (USB, Audio, 500 Вт)
Процессор	AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, 1 Мбайт)
Кулер	CoolerMaster DK8-99
Материнская плата	ASRock 939S56-M (SiS756, Socket 939, ATX)
Память	2x512 Мбайт Hynix DDR SDRAM 400 МГц
Видеокарта	Galaxy GeForce 7600 GT 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT)
Жесткий диск	Western Digital WD1600JS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3550A (IDE)
Звук	Встроенный
Дополнительно	Windows XP Home Edition
Цена ($)	700$

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ			
DOOM 3 1.3 (timedemo1)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	84,8	82,6	75,1
Ultra + FSAA x2, AF x16	82,5	72,6	59,3
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	74,1	63,3	45,9
Ultra + FSAA x2, AF x16	70,8	54,9	37,7
F.E.A.R. 1.04			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Ultra	75	60	46
Ultra + FSAA x2, AF x16	65	48	34
Ultra + Soft Shadows, AF x16	49	36	25

*Название системного блока от **Onics Computers** звучит многообещающе и амбициозно — **BattleMaster**. Бывалые игроки тут вспомнят первый Mechwarrior, но тестовой лаборатории — не до ностальгии. Ведь впереди ждет множество испытаний.*

Onics BattleMaster в первую очередь выделяется своим ярким дизайном. Такое ощущение, что корпус тестировали в аэродинамической трубе — все углы заглажены, в нижней части расположены ребра, придающие конструкции агрессивности. Боковая панель — частично прозрачная, с синей подсветкой изнутри.

К счастью, преимущества корпуса дизайном не исчерпываются. Система вентиляции включает один вентилятор на вдув (спереди), другой на выдув (сзади) и еще один сбоку — он отводит тепло от процессора. В работе они тихие, основной шум создают кулер видеокарты и ЦП. Блока питания на 500 Вт более чем достаточно для работы этой конфигурации.

ЧТО ВНУТРИ?

Уже привычная система основана на процессоре **AMD Athlon 64**, в нашем случае — с индексом **3200+**. Основой системы выступила скромная плата **ASRock 939S56-M** на базе **SiS756**. Как ни странно, данный чипсет от **SiS** оказался конкурентоспособным на фоне серии **nForce4**. Впрочем, особо удивляться тут все же не стоит — как мы знаем, контроллер памяти у Athlon 64 встроенный, так что от платы зависит не так много, как в случае с платформой Intel. К минусам материнки можно отнести отсутствие поддержки FireWire и Serial ATA II. Зато те два SATA, что есть в наличии, поддерживают RAID 0, 1 и «горячее» подключение (HotPlug).

Система оснащена гигабайтом оперативной памяти, жестким диском на 160 Гбайт и универсальным пишущим приводом от **NEC**. Не знает она разве что о существовании никому особо не нужного DVD-RAM, что навряд ли стоит засчитывать ей в минус. За графику отвечает **Galaxy GeForce 7600 GT** 256 Мбайт — очень удачная и сбалансированная видеокарта.

■ ЭТО ПОЛЕЗНО: кстати, компьютер не опечатан — пользователь волен сам менять комплектующие.

Ну а теперь — к делу. Onics BattleMaster показал достойные результаты, чего мы и ожидали — разрешение 1280x1024 в играх покорилось этой системе без проблем. При этом можно заняться разгоном как видеокарты, так и процессора, выжав из нее максимум на свой страх и риск.

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ		
PC Mark 05 1.10		
Overall		3391
CPU	Memory	HDD
3201	3894	2115
3DMark05 1.20		6271
3DMark06 1.02		3201

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Завершая обзор, стоит добавить, что Onics Computers предоставляет гарантию на три года, каждый компьютер имеет свой номер, так что необязательно хранить документы к нему. Вроде бы и мелочь, но это еще один пример разумного отношения к клиенту.

Итак, на наш взгляд, система стоит своих денег: ее цена полностью соответствует начинке. А грамотный подход к гарантии позволит со временем легко установить более новые комплектующие и без лишних формальностей получить поддержку сервисного центра. **ЛКИ**

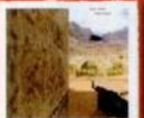
Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию Onics Computers (www.onics.ru).

Видео

Отправь SMS с кодом на номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС

CounterStrike – видео с места событий в твоём мобильном



77745989
Вот это маленькая черная точка вверху и есть моя смерть летящая...ай.фа.

77745988
"Отличное" место для укрытия, но столб ему не поможет...

77750565
Кровь, выстрелы, взрывы - жгучая смесь и отличное видео.

77745986
А я тихо из угла подойду и песенку свою на автомате пропою...

77745982
Ну ни "красавчег", надо подумать о Голливуде

77745983
Жду гостей в моем дворце перед парадной аркой, с подарками разумеется...

Quake 3 – закачай стрельбу и взрывы

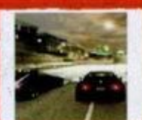
77746000
Огонь! Огонь! Ого-нь! Я добыл огонь!

77745997
Значит заяц. Тогда охота на зайцев открыта мною и только что...

77746001
А пули свистят пули, электрические и не очень...

77745998
А вы видете это аморфорное тело рядом с будущим фрагом.

Супер скорости в твоем телефоне!



77750561
Дуэль на автостраде - это благородно, захватывающе, красиво, вообщем, смотрим, не моргаем.

77750559
Самое продолжительное и самое качественное видео!

77750558
У спорткара должен быть дерзкий нрав и непростой характер.

77750560
Зрелищный трюк из заветного всем стритрейсерам фильма в исполнении... кого бы Вы думали?

Java-игры

Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС

Тормозилки 77725707
Мобильная версия сверхпопулярной PC-игры «Тормозилки» (Lagsters). Гонки в гигантских трубах со стрельбой, с нарушением всех законов, как физических, так и уголовных!

DukeNukem 77717038
Duke Nukem Mobile - игра предлагающая до пятнадцати наполненных приключениями уровней, большой набор оружия и разнообразие окружающей обстановки, на фоне которой разворачивается эта мобильная схватка!

Астерикс и Викинги 77737689
Неугомонный герой галльских легенд возвращается, чтобы нанести дружественный визит суровым парням Севера. В новой серии приключений Астерикс встречается с викингами.

Pizza Magnat 77722452
Хочешь стать бизнесменом и раскрутить выгодный бизнес? Стань на время владельцем пиццерии и зашиби кучу денег, пусть конкуренты в ужасе закрывают свои заведения и подписывают документы о банкротстве.

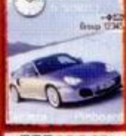
Темы – Upgrade для мобилы

Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС

77720423 · 77720422 · 77720421

77747901 · 77748156 · 77748274



77739627 · 77719843 · 77739807

Модные обои

Отправь SMS с кодом на номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС

77732883 · 77746675 · 77732928 · 77731479 · 77746616 · 77744394 · 77732886 · 77731374

77731675 · 77737852 · 77731981 · 77731684 · 77738737 · 77746646 · 77746607 · 77738703

77732265 · 77731685 · 77732176 · 77731400 · 77731393 · 77731420 · 77731414 · 77746673

77738761 · 77731483 · 77731476 · 77732520 · 77731412 · 77731405 · 77731356 · 77744366

Мелодии для мобильного

MP3 - номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС

Исполнитель	Композиция	MP3	MIDI
X-Mode	*Животные*	77741651	7779148
Mr. Credo	*Чудная долина*	77745933	77745934
Mr. Credo	*Медляк*	77745932	77745928
X-Mode	*Что? Где? Когда?*	77741653	77735075
Айдамир Мугу	*Черные глаза*	77745913	77720265
Бутусов Вячеслав	*Тема № 1 из к/ф "Жмурки"*	77741479	77735107
Валерий Меладзе	*Без суеты*	77745228	77744730
Мастер SheFF	*Грация*	77743384	77740291
Многоточие	*Жизнь и свобода*	77745917	77735419
Наталья Подольская	*Поздно*	77741563	77735098
Фактор - 2	*Шалава*	77741505	77710035
Юлия Савичева	*Прости за любовь*	77741595	77710050
Звери	*До скорой встречи*	77745398	77740300
ВИА ГРА	*Обмани, но останься*	77745943	77739995
J-Five	*Find A Way*	77745915	77735394
Benassi Bros. feat Dhany	*Every Single Day*	77745940	77745942
Юлия Савичева	*Если в сердце живёт любовь*	77741591	77710047
Айдамир Мугу	*Черные глаза*	77745913	77720265
Блестящие и Arash	*Восточные сказки*	77745217	77720268
Серёга	*Возле дома твоего*	77743802	77743258
Фактор 2	*Красавица*	77741495	77710036
Игра слов	*Алина Кабаева*	77745923	77744766
Серёга	*Возле дома твоего*	77743802	77743258
Массква	*7 этаж*	7775009	7779180
Happy Tree Friends	*Happy Tree Friends*	77745945	
Евгений Кошевой	*про Московское метро*	77743800	

Полифония - номер 1151

Стоимость 0.99 у.е. без НДС

Исполнитель	Композиция	MIDI
t.A.T.u	*All About Us*	77720258
Madonna	*Sorry*	77743260
Arash	*Like Tike Kardi*	77740180
Daddy Yankee	*Gasolina*	7779213
Daft Punk	*Around the world*	7779216
Дискотека Авария	*Если хочешь остаться*	77720263
Mattafix	*Big City Life*	77735760
Crazy Frog	*Axel F*	77748072
Гости из Будущего	*Лучшее в тебе*	77710003
ВИА ГРА	*Бриллианты*	77744735
Bobby Mcferrin	*Don't worry be happy*	77747254

Установи на свой JAVA-телефон GOA-каталог всех хитовых мелодий, картинок и игр и качай в любое время!

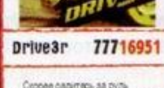
Отправь GOA 777 на номер 1121

и получи каталог на свой телефон!!!

Java-игры

Отправь SMS с кодом на номер 1161

Стоимость 2.99 у.е. без НДС



Battlestar Galactica 77738104
Преследуемая враждебной расой, команда космического корабля Galactica, переживает самые невероятные приключения во время своего опасного путешествия.

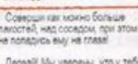
Drive3r 77716951
Скорее садитесь за руль 8-цилиндрового авто и начинайте исследовать улицы Майами, Ниццы и Стамбула.

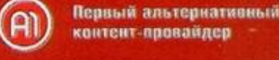
Age of Empires 2 77737491
Age of Empires, легендарная стратегия, в которую теперь можно играть прямо на мобильном телефоне!

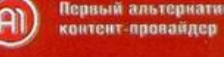
Бригада 77721713
Четыре неразлучных друга - Фил, Пчёла, Космос и Белый. Помоги им пройти целыми и невредимыми сквозь череду разборок и перестрелок.

Достать соседа 77720444
Соверши как можно больше пакостей, над соседом, при этом не попадись ему на глаза! Дерзай! Мы уверены, что у тебя получится!

Age Of Heroes 77720448
Age of Heroes: Армия Мрака - это новая стратегическая ролевая игра. Армия Мрака - это первая игра из целой серии фэнтезийных приключенческих игр.







АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО (alex@lki.ru)

ИГРАЕМ

В повседневной жизни нам редко встречается что-либо бесконечное: для современного человека, по большом счету, это понятие малопонятно. Нет, конечно, все помнят школьную программу, но математическая бесконечность для большинства подменяется понятием «очень много». Возможно, школьникам будущего будет проще учить математику, закалившись в компьютерных играх, ведь бесконечность в кодах встречается на каждом шагу?

BAD DAY L.A.

Gwb — включить/выключить коды;
Control + **Terror** — неуязвимость;
Control + **Jihad** — бесконечный боезапас;
Control + **Wmd** — все оружие;
Control + **Bali** — все уровни.

CITY LIFE

Нажмите во время игры **Control + Alt + C** и вводите в появившееся окно:

richgirl — получить 100 тысяч денежных единиц;
Midas — получить 100 миллионов денежных единиц;
Number6 — все объекты открыты;
Concordia — все жители довольны.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Перед использованием кодов необходимо включить консоль: откройте файл **autoexec.cfg** в подпапке **profiles** игры и добавьте в конец файла, после строчек **// Startup** и **mainmenu** строчку:

setvar dev_console_password — schwinge-des-todes

Сохраните файл, запустите игру, вызовите консоль клавишей «тильда»: теперь вы можете вводить коды.

add_all_spells — добавить все заклинания (spell) для выбранного героя;
add_exp X — добавить опыта (exp) выбранному герою на X;
add_gold X — добавить X единиц золота;
add_money X — добавить X единиц золота;
clear_money — обнулить все ресурсы;
set_hero_luck_morale X Y — Установить удачу (luck) в X, а мораль (morale) в Y;
show_hero_mp — показать детальную информацию о маршруте движения выбранного героя;
show_player_money X — показать количество ресурсов у игрока номер X (для шпионажа);
add_army town nTownID, bUpgrade — заполнить всеми героями город. nTownID может быть:

HEAVEN — 0;
PRESERVE — 1;
ACADEMY — 2;
DUNGEON — 3;
NECRO — 4;
INFERNO — 5;

bUpgrade равняется 0 или 1. Пример: add_army 5, 0.

@Win() — выиграть миссию
@Loose() — проиграть миссию
add_skill NAME или ID — добавить умения (skills), навыки (perks) или способности (abilities).

Умения (skills):
Logistics — 1;
War machines — 2;
Learning — 3;
Leadership — 4;
Luck — 5;
Offence — 6;
Defence — 7;
Sorcery — 8;
Destructive magic — 9;
Dark magic — 10;
Light magic — 11;
Summoning magic — 12;
Training — 13;
Gating — 14;
Necromancy — 15;
Avenger — 16;
Artificier — 17;
Invocation — 18;

Навыки (perks):
Pathfinding — 19;
Scouting — 20;
Navigation — 21;
First aid — 22;
Ballista — 23;
Catapult — 24;
Intelligence — 25;
Scholar — 26;
Eagle eye — 27;
Recruitment — 28;
Estates — 29;
Diplomacy — 30;
Resistance — 31;
Lucky strike — 32;
Fortunate adventurer — 33;
Tactics — 34;
Archery — 35;
Frenzy — 36;
Protection — 37;
Evasion — 38;
Toughness — 39;
Mysticism — 40;
Wisdom — 41;
Arcane training — 42;
Master of ice — 43;
Master of fire — 44;
Master of lightnings — 45;
Master of curses — 46;
Master of mind — 47;
Master of sickness — 48;
Master of blessing — 49;
Master of abjuration — 50;
Master of wrath — 51;
Master of quakes — 52;
Master of creatures — 53;
Master of animation — 54;
Holy charge — 55;
Prayer — 56;
Expert trainer — 57;
Consume corpse — 58;
Demonic fire — 59;
Demonic strike — 60;
Raise archers — 61;
No rest for the wicked — 62;
Death scream — 63;
Multishot — 64;
Snipe dead — 65;
Imbue arrow — 66;
Magic bond — 67;
Melt artifact — 68;
Magic mirror — 69;
Empowered spells — 70;
Dark ritual — 71;
Elemental vision — 72;

Способности:
Knight road home — 73;
Knight triple ballista — 74;
Knight encourage — 75;
Knight retribution — 76;
Knight hold ground — 77;
Knight guardian angel — 78;
Knight student award — 79;
Knight grail vision — 80;
Knight caster certificate — 81;
Knight ancient smithy — 82;
Knight pariah — 83;
Knight elemental balance — 84;
Knight absolute charge — 85;
Demon quick gating — 86;
Demon master of secrets — 87;
Demon triple catapult — 88;
Demon gating mastery — 89;
Demon critical gating — 90;
Demon critical strike — 91;
Demon demonic retaliation — 92;
Demon exploding corpses — 93;
Demon demonic flame — 94;
Demon weakening strike — 95;
Demon fire protection — 96;
Demon fire affinity — 97;
Demon absolute gating — 98;
Necromancer death tread — 99;
Necromancer last aid — 100;
Necromancer lord of undead — 101;
Necromancer herald of death — 102;
Necromancer dead luck — 103;
Necromancer chilling steel — 104;
Necromancer chilling bones — 105;
Necromancer spellproof bones — 106;
Necromancer deadly cold — 107;
Necromancer spirit link — 108;
Necromancer twilight — 109;
Necromancer haunt mine — 110;
Necromancer absolute fear — 111;
Ranger disguise and reckon — 112;
Ranger imbue ballista — 113;
Ranger cunning of the woods — 114;
Ranger forest guard emblem — 115;
Ranger elven luck — 116;
Ranger forest rage — 117;
Ranger last stand — 118;
Ranger insights — 119;
Ranger sun fire — 120;
Ranger soil burn — 121;
Ranger storm wind — 122;
Ranger fog veil — 123;
Ranger absolute luck — 124;
Wizard march of the machines — 125;
Wizard remote control — 126;
Wizard academy award — 127;
Wizard artificial glory — 128;
Wizard spoils of war — 129;
Wizard wildfire — 130;
Wizard seal of protection — 131;
Wizard counterspell — 132;
Wizard magic cushion — 133;
Wizard supress dark — 134;

HITMAN: BLOOD MONEY

Чтобы включить коды, откройте файл **hitmanbloodmoney.ini** в папке игры и добавьте в его конце **EnableCheats**. Затем нажимайте клавишу **C**, чтобы перейти в меню кодов.

Show OSD — переключить дисплей;
Invisible Mode — невидимость;
God Mode — неуязвимость;
InfAmmo — бесконечный боезапас;
InfClip — бесконечный боезапас выбранного оружия;
Complete Level — закончить уровень;
Time Multiplier — увеличить скорость игры;
Teleport — телепортироваться по ключевым точкам уровня;
Beam Here — телепортироваться к выбранной точке.

IHRA DRAG RACING SPORTSMAN EDITION

Введите код вместо имени, чтобы добиться необходимого эффекта:

Loaded — получить дополнительно 999999 денег;
HotRodz — открыть машины-ракеты;
IWantIt — открыть все;
FilMeUp — открыть все объекты в комнате трофеев.

THE DA VINCI CODE

В главном меню выберите пункт «options», а затем «codes». После этого вводите коды:

Vitruvian Man — неуязвимость;
Sacred Feminine — двойное здоровье;
Phillips Exeter — убивать одним ударом кулака;
Royal Holloway — убивать одним выстрелом;
Clos Luce 1519 — выбрать уровень;
Apocrypha — все записи базы данных;
Et in Arcadia ego — открыть все призы.

КОПАЕМСЯ В ФАЙЛАХ

Чтобы не жалеть о поспешно принятых решениях, всегда сохраняйте копию меняемых файлов: это верно не только для кодов, но и для любых важных документов на диске компьютера.

BRIDGE BUILDER

Хотите, чтобы деньги лились в ваши карманы без остановки? В «Строителе мостов» это легко устроить. Откройте папку **Bridge Builder\level** и загрузите в шестнадцатеричный редактор файл, соответствующий выбранной миссии. В начале каждого файла есть код **42 00 00 00 43**, а следующие за ним два числа — деньги на этом уровне (для первого уровня это **D0 07**). Замените эти два числа на **FF FF**: это максимум, который положен игроку.

ДЕЛИМСЯ СОВЕТАМИ

Первый шаг начинающего игрока — научиться применять стратегию, придуманную другим. Следующий этап — придумать свою необычную тактику, которую никто не ждет. Наконец, вершина мастерства — советовать другим, как действовать в разных ситуациях.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

После того, как вы получите огненное сердце (Fire Heart) и попадете в Затерянную бухту (Lost Bay), вы найдете демоническую дверь, которая предложить отдать ей все ваши серебряные ключи. Делать этого не следует, пока у вас не будет 30 ключей и вы не отроете все соответствующие тайники: тогда в обмен на ключи вы получите сильный меч Bereaver.

FOOTBALL MANAGER 2006

Практика показывает, что часто приносит успех тактика «быстрого мяча»: в начале матча необходимо на первые 15 минут установить атакующую тактику с расстановкой 4-4-2 или 4-3-3, при этом включить прямые и фланговые пасы, увеличить темп и прессинг. Такая тактика с большой вероятностью приносит один или два гола, а затем достаточно установить защитную тактику (например, расстановку 4-5-1) и действовать на контратаках.

ИЩЕМ СЮРПРИЗЫ

Неожиданные сюрпризы — не изобретение компьютерных игр. В двадцатом веке этот жанр получил распространение в дипломных работах выпускников ВУЗов: считалось, что это все равно никто не читает...Одни включали в написанный текст фразу «Кто прочитает эту фразу, может обратиться за бутылкой коньяка к автору диплома». Другие советовали изготовлять колеса автомобилей из дерева. Третьи предлагали заменить охлаждающие установки для тяжелых механизмов рабами с опахалами. Отдельного слова заслуживают обязательные списки литературы: нередко проектирование микросхем основывалось на научных работах по исследованию миграций сусликов.

DOOM 3

Iddqd, idkfa, idclip... Для обычного человека — это бессмысленный набор символов, но ветеранам компьютерных баталий эти коды навевают множество теплых воспоминаний. Создатели третьей части знаменитой серии не забыли историю, поэтому вы можете ввести коды в консоль и получить сюрприз.

На последнем уровне, Excavation Site, спустившись в ад, прижмитесь к левой стене и идите дальше: финальный ролик не запустится, а вместо этого вы попадете в тупик с горящими свечами и логотипом id Software на стене. Если нажать на логотип, откроется последний сюрприз игры.

LANDS OF LORE 3

В мире будущего, в который попадает игрок, на стенах можно увидеть странные символы. Если приглядеться, то становится ясно: это эмблема NOD из легендарной Command and Conquer!

Кроме того, главный враг, компьютер по имени CABAL, среди прочих фраз прощается во время своей гибели: «Goodbye, Dave». Фраза принадлежит знаменитому злому компьютеру HAL-9000 из «2001: A Space Odyssey». Этот образ возник задолго до эры персональных компьютеров, и каково же было всеобщее удивление, когда через много лет кто-то заметил: если заменить в аббревиатуре каждую букву на следующую в алфавите, получится IBM...

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

В интересной игре встречаются и возможности для новых тактик, и необычные шутки программистов: все эти проявления игрового мира приветствуются в рубрике читательских писем. Жду ваших посланий по адресу alex@lki.ru.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

В четвертой миссии за королеву Изабель (Кампания Прибежища) у картографа (здание с телескопом на крыше) продается карта за 20 тысяч. Попасть к зданию получится, если предварительно надеть сапоги для водной ходьбы. Как только карта попадет вам в руки, посмотрите в левый нижний угол карты — там находится... танк!

За рычаги управления нас, по-видимому, не пустят, да и добраться до него не получится: помешает «холмистость местности», да и после пересечения моста сразу запустится финальный для миссии ролик.

P.S. На другой стороне реки, помимо танка, можно увидеть немалое количество войск. Зачем они там находятся неясно: возможно, есть способ избежать финального ролика и перейти на ту сторону?

Сергей Курневич (NioD)

GTA SAN ANDREAS

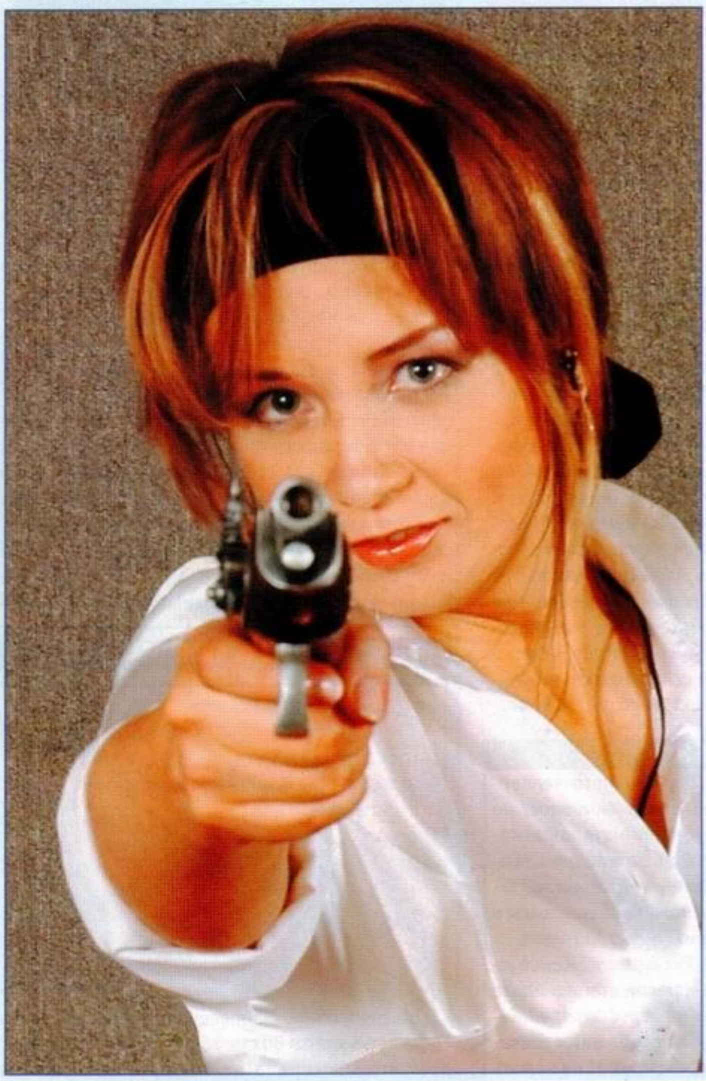
В игре я обнаружил весьма интересное и загадочное место. Возле городка Эл Квебрадос расположена гора, а на ее вершине стоят несколько разрушенных зданий. А сама местность вокруг домов обозначена на карте как Aldea Malvada.

Кроме того, я нашел не секрет, а просто странный баг: на дороге, ведущей к заброшенному аэропорту, очень часто проваливаются машины: бывает, даже полностью уходят под землю. В моем же случае лишь часть машины исчезла в темном царстве.

Вы всегда хотели стать фермером, но не знали как? В GTA San Andreas это стало возможным. Для этого нужны трактор и небольшая установка, которая цепляется к трактору (ее можно найти на западе острова Лас-Вентурас). Все, теперь вы можете себя считать настоящим фермером хотя бы в игре.

Дмитрий Дегтеренок

Несмотря на то что на дворе лето и мысли у всех должны быть, по идее, в отпусках и каникулах — конечно, кроме тех, что еще заняты экзаменами, — и наша, и ваша активность и общительность как-то, наоборот, обострились. При большом энтузиазме участников мы провели первый «Эрудит-квартет», в котором мне видится все больше перспектив, — очень трудоемкий в подготовке, но отличный, событийный и творческий формат встречи с вами. А еще в прямо в процессе сдачи номера разразилась фокус-группа по дизайну и последним нововведениям — тоже конструктивная форма общения, очень информативно. И гости зачастили — в общем, лето, располагающее к потере формы, у нас проходит в тонусе. Так держать!



ПИСЬМО ПЕРВОЕ

Уважаемая редакция!

Я наконец-то получил майский номер журнала и был очень удивлен и обрадован, увидев в рубрике «Лучшие из лучших» дополнение к моей любимой игре Starcraft.

Главной причиной этой радости был тот факт, что я сам являюсь автором дополнения к этой игре. Называется оно «Новый Старкрафт» и первоначально задумывалось как «гоблинский» перевод карт оригинального «Старкрафта». Но потом замысел расширился: сюжет, повторяя оригинальный в основных событиях, был переписан практически заново, появились новые герои, а у юнитов — новые возможности, не реализованные в оригинальной игре.

Первая кампания проекта была выложена на моем сайте и собрала немало положительных отзывов. Однако были и такие, в которых утверждалось, что Starcraft уже устарел и такая работа никого не заинтересует.

Поверив последним, я «заморозил» работу над проектом. Но если вы согласитесь разместить его в журнале, я готов продолжить работу и предоставить его на ваш суд.

Best regards,
Dr. Laser

О НАШИХ ПРИЗАХ

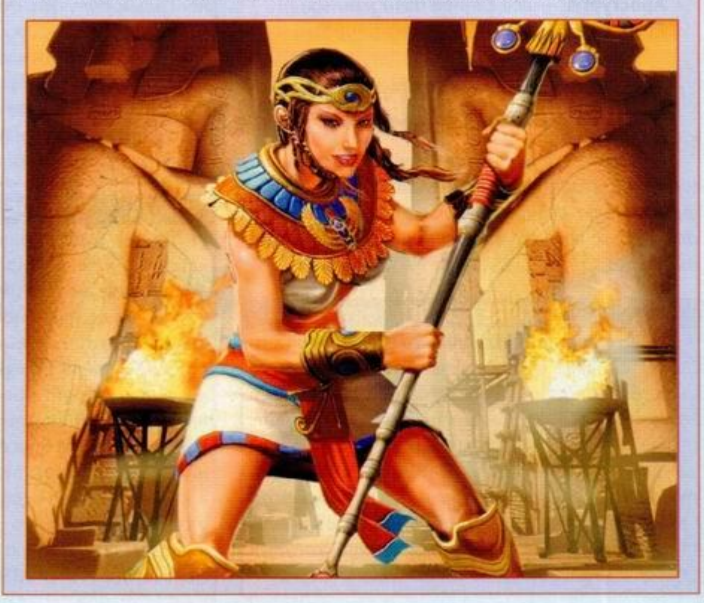
В этот раз заботу о нас проявляет компания **«Бука»**, потому что оставить вас без **Titan Quest**'а и **Half-Life 2: Episode One** мы никак не можем — мы всегда так: нашли что-нибудь замечательное, сразу хочется поделиться с вами. **Titan Quest** достается авторам конкурса «Знаете ли вы, что...», **Half-Life 2: Episode One** — победителям «Венгерского кроссворда» и Павлу Смирнову aka Hex. А победитель ЗВЧ и авторы кроссворда получат обе коробочки. Клубный опыт прилагается. И о призах.

Half-Life 2: Episode One — это, понятно, продолжение известной игры. В новой части вы снова окажетесь в роли доктора Фримена: повстанцам по-прежнему нужна помощь в борьбе против Альянса. Причем теперь большую часть игры вас будут сопровождать Аликс и ее верный робот Пес — надо полагать, игроки категорически отказались выпускать эту парочку из поля зрения. Подробности вы найдете в статье Александра Тараканова. Осталось сказать, что игра не требует наличия оригинальной Half-Life 2 и включает три игры: HL2: Episode One, HL2 Deathmatch и HLDeathmatch: Source.

Titan Quest — ролевая игра, которая воссоздает мифы Древней Греции и Египта. Титаны, правившие миром еще до богов, нашли способ сбежать из места своего вечного заточения, Тартара, чтобы отомстить и разрушить планету. Путешествуя по Парфенону, Кносскому лабиринту, Великим пирамидам, герой сразится с мифическими чудовищами и, конечно, постарается найти способ обуздать титанов. Верны ли слухи о том, что к нам инкогнито вернулся новый, красивый и вечно молодой Diablo, можно узнать из статьи Дмитрия Тэлэри и Александра Бабулина — и, конечно, на личном опыте.

❖ ❖ ❖

Еще раз поздравляем победителей! Призы можно получить либо в редакции (телефон — 231-23-65, договаривайтесь о визите и приезжайте), либо по почте — по тому адресу, что на конверте с вашим письмом, либо по адресу, который вы сообщите электронной почтой на адрес *winner@lki.ru*.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

АЛЕКСАНДР СТАЙКИН

*Победителем этого месяца становится Даниил Родин aka RDrAgon с советом по общению между разными расами в World of Warcraft. Информация эта, конечно, не слишком нова, но на страницах ЛКИ еще не освещалась. А значит — было бы неплохо исправить досадное упущение, тем более что дырочку в правилах до сих пор не залатали. За это Даниил получает пять очков клубного опыта, а также диск **Half-Life 2: Episode One** от компании **«Бука»**. И всем участникам, помимо опыта, достанется диск **Titan Quest** от нее же.*

WORLD OF WARCRAFT, ДАНИИЛ РОДИН

Blizzard поступили мудро, ограничив общение с противоположной стороной конфликта лишь при помощи эмоций, что добавило игре отыгрыша. Однако способ полноценно общаться таyренам и карликам все же был обнаружен. Для этого надо лишь создать собственную эмоцию, что делается тегом /me, и направить ее на кого-то конкретного. Например:

/me tells %t: How do you do?

Результатом этого будет нечто вроде:

Furidan tells Groktar: How do you do?

Текст будет выделен оранжевым цветом, увидите вы его только вдвоем, зато отображаться он будет нормально, а не абракадаброй. А значит, орк вполне сможет поговорить с эльфом, вместо того чтобы сразу бить его топором по голове.

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ, ОЛЕГ AKA BLACK DOCTOR

Знаете ли вы, что жизнь Кира на начальном этапе развития можно значительно облегчить с помощью охоты? На самой первой локации, кроме противников, обитают и нейтральные животные — восемь зайцев и два оленя. Так вот, зайцы являются обладателями «крепкой кожи» (?!), пригодной для изготовления доспехов. Кожа оленя почему-то «тонкая», но зато снять с него можно целых 16 кусков. Хватит, чтобы, добравшись до первого купца, изготовить полный комплект тяжелых и легких кожаных доспехов, что поможет не бояться «мирного» населения и песчаных бурь.

Только животных нужно убивать единственным ударом — иначе Кир их потом не догонит или, погнавшись, нарвется на Гарпию.

ГОТИКА 2: НОЧЬ ВОРОНА, ИГОРЬ (GOSH^) И ЕГОР

В игре можно прокачивать навыки владения оружием, не тратя на обучение очки опыта. Для этого вам потребуется свиток превращения в какое-нибудь животное, оружие, дающее плюс к желаемому навыку, а также любое другое оружие того же класса, но более сильное.

Итак, берете оружие с повышением навыка (например, меч Альрика, дающий +10% к одноручникам) в руки, после чего используете свиток превращения. Нажав Enter для возвращения в исходную форму, вы обнаружите, что у вас в руках уже совершенно другое оружие (после обратного превращения игра автоматически вкладывает в руку персонажа самое сильное оружие из его инвентаря), зато дополнительные 10% навыка никуда не делись.

Повторив операцию несколько раз, можно легко подтянуть навык до 100%. Следите только, чтоб у вас хватило силы на поднятие оружия.

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2, IMPUS

При игре гномами есть возможность совершить своеобразную «высадку десанта» в самое сердце вражеских укреплений. Для этого необходимо хотя бы примерно знать, где располагается противник, и иметь следующие силы: «Вызов башни», «Бомбардировка» (или «Землетрясение») и «Шахта».

Теперь проворачиваем следующую комбинацию: загоняем отряды и хотя бы одного героя (для повышения жизнеспособности армии) в шахту и вызываем на базе врага погром одной из атакующих сил. При этом рассеивается туман войны, что позволяет вызвать на этом участке башню (только аккуратнее — не подставьте ее под удар собственных заклинаний). А в поле ее зрения тут же вызываем шахту, из которой тут же выпрыгивает наше воинство и довершает разгром.

HALF-LIFE 2, НИКОЛАЕВ АЛЕКСЕЙ AKA HITER MCKOYN

Одними из самых неприятных монстров были и остаются облепленные черными клещами зомби-бугаи. После их убийства любым оружием, кроме плазменных шариков импульсной винтовки, приходится разбираться с четверкой попадавших со спины клещей. Однако было замечено, что после меткого попадания из арбалета, когда болт пришпиливает зомби к стене, он гибнет вместе со своей ношей! Это не всегда удается сделать, но в случае удачи вы изрядно облегчите себе жизнь.

Статьи по Starcraft'у появляются в журнале с точностью швейцарских часов: раз в два месяца — «это, между прочим, признак». Несмотря на весьма почтенный возраст, игра уверенно интересует, да, не самую обширную, и не скажу, чтобы бурно растущую, но все же весьма немаленькую и, главное, стабильную аудиторию.

Поэтому хорошие дополнения к Starcraft'у нас, как вы могли заметить, очень даже интересуют. Выполненные на хорошем уровне проекты мы готовы рассматривать, выкладывать на диск, анонсировать, а по особо выдающимся — опубликовать руководство, как это было, к примеру, с NWN: Cormyrean Nights. Тоже, кстати, созданной одиноким любителем. Так уж выходит: несмотря на скромные ресурсы, дополнения у поклонников игры нередко получаются лучше — и мы никогда не упускаем возможность это отметить.

ПИСЬМО ВТОРОЕ

Приветствуем вас, сотрудники редакции ЛКИ!

Пишут вам ваши давние читатели Игорь (Gosh^) и Егор, заядлые поклонники всего лучшего в жанре RPG!

Огромное спасибо за ваш труд (исключительно полезное издание обо всем самом интересном в компьютерном и игровом мире), за дисковые приложения, в особенности за видеотрейлеры и аддоны. Отдельное спасибо за ценные рекомендации.

Мы решили впредь не оставаться безучастными в создании журнала и поэтому отправляем вам составленный нами (очень старательно) кроссворд.

Также прилагаем некоторые советы по играм, и надеемся, что они окажутся для кого-то полезными (для рубрики «Знаете ли вы, что...»).

Игорь (Gosh^) и Егор

Да, вы в этом номере отметились по полной программе. И кроссворд в самом деле очень достойный, он радикально приближает нас к светлому будущему, когда кроссворды будут симметричными и составленными по принятым нами в свое время правилам создания кроссвордов, — кстати, напомните мне обязательно: давно пора выложить их на сайт для всеобщего обозрения, чтобы не искать в-непомню-каком-номере. Кстати, вы заметили забавный эффект: структура кроссворда невольно заставляет сосредоточенно рассматривать его — в подсознательном поиске несоответствия заявленной симметричности.

ПИСЬМО ТРЕТЬЕ

Добрый день, Татьяна! И большой привет всей редакции! Так вчера спешил, что забыл задать очень важный вопрос — получили ли вы письмо с предложением по накоплению клубного опыта у сотрудников редакции? Если нет — отправлю копию. Мальчики мои, узнав, что в ЛКИ создается новый раздел — по детским играм — и что туда можно написать про какую-нибудь игру, страшно раззадорились.

Наснимали много скриншотов, сделали несколько коротких роликов и с ходу прошли место, на котором до этого застряли. В общем, если бы мы в субботу не уезжали, на той неделе я бы привез диск с материалом. А так — только после десятого июля. Посылаю несколько скриншотов по Lego — Star Wars для представления. Еще раз огромное спасибо за теплый прием. До скорой встречи!

Олег aka Black Doctor

P.S. Обнаружил ваше письмо от 12.06. — я почти так же говорю на работе: «Если я не вышел на дежурство — значит, умер.»

Так оно у нас обычно и бывает — еще ничего как бы и нет, а письма уже идут. На самом деле тема детских игр так давно зрела и обсуждалась в наших недрах, что, выйдя на стадию реализации, невольно выплескивалась на тех читателей, кто приходил к нам в гости в последние недели. Ну невозможно же не поделиться, когда приходит к тебе гость, а ты пишешь, горишь, думаешь и бегаешь в размышлениях по потолку. Опять же посоветоваться хочется, они ж все-таки представители вас... Ну и похвастаться немножко тоже.

Как-то оно нас захватило, впрочем, у нас все нововведения проходят азартно — помню, пока создавался Дуэльный Клуб, месяца два все от адреналина на ушах стояли. Тут тоже — все расхватали детей, растащили коробочки с дисками и удалились на медитацию. Мне ничего не оставалось, как взять подмышку племянницу и последовать их примеру. В целом — мне понравилось, занялся чем-то профессионально — держи удар с любой стороны.

Я, кстати, в процессе разбирательства в вопросе такую забавную штуку заметила — те, кому я могу дать в этой области грамотный совет, перестают убеждать меня в тотальной вредоносности компьютерных игр. И это, товарищи, правильно.

ОТВЕТЫ НА «ВЕНГЕРСКИЙ КРОССВОРД»

Наш читатель Fazgen продолжил в июньском номере поднятую им же тему «этнических» кроссвордов, и снова с большим успехом.

Ответов пришло много, поэтому предлагаю наградить сразу четверых участников, отправивших правильные ответы сразу же, как до них добрался июньский номер.

Но сначала, конечно, сами ответы:

1. Демиург, 2. Исландия, 3. Игра, 4. Рогатина, 5. Стимпанк, 6. Ятаган, 7. Стратегия, 8. Автомат, 9. Друид, 10. Клевец, 11. Преторианец, 12. Фрегат, 13. Фортификация, 14. Орк.

А теперь обещанные герои дня: Воронин Иван aka ProstoJean, Олег aka Black Doctor, Олег Лайс [C'lazy OLAF] и Владимир Исаев aka Gringo. Вот сколько. Поздравляем победителей и ставим в известность, что им достается диск ***Half-Life 2. Episode One***, который мы радостно вручим или отошлем всем виновникам торжества.

ПИСЬМО ЧЕТВЕРТОЕ

Здравствуйте, уважаемая редакция! В очередной раз с интересом читая ваши великолепные статьи, я вдруг задумался: а насколько интересно их писать? Вот, кажется, классно: играешь, описываешь, а тебе еще и платят за это. Но ведь, с другой стороны, надо пройти игру за определенный (я думаю, короткий) срок, найти как можно больше секретов, успеть написать статью. За просрочку — штраф. Да и вообще рано или поздно играть банально надоедает (по себе знаю), а надо. Сколько раз слышал, что хобби, которое становится работой, перестает быть хобби. Понятно, что многое зависит от коллектива (а он у вас просто замечательный), но ведь статьи чаще всего пишет один человек.

Как мне кажется, работа — интересная, но надо иногда делать перерыв (отпуск), ведь любое, даже самое интересное дело может надоесть. Это только мое мнение, хотелось бы услышать ваши. Причем чем больше авторов ответит, тем лучше.

Ах да, чуть не забыл. У меня есть идея, как распределять опыт среди работников журнала: пусть он начисляется... за статьи! Вам, Татьяна, за обработку почты, Ленскому за вступление, Призраку за «Бета-тестеров».

С наилучшими пожеланиями, Finzer.

Псмит: «Кризис жанра может, без сомнения, случиться с каждым — и причин тому любой назовет миллион: плотный поток статей, усталость накопилась, личные проблемы, да мало ли... Но ошибкой было бы думать, что работа и жгучий интерес к ней несовместимы. Вот, к примеру, помните, когда у Жюль Верна кузен Бенедикт кидается за очередной бабочкой — он же делает это не потому, что хочет получить медаль Высшего Королевского Общества, а просто увидеть новую бабочку и не рассмотреть ее — выше его сил!»

Stager: «Знаете, я люблю работать, причем касается это не только игр. Когда-то я был программистом и точно так же, как и сейчас, засиживался по ночам над очередным увлекательным проектом. Еще раньше — делал сайты, примерно с той же симптоматикой... А чтобы не было скучно, есть простой рецепт — менять работу. Это интереснее всего: что-то придумать, организовать, довести до ума и передать другим, а самому взять в работу следующий проект. Так в свое время родились «Дуэльный клуб» и отдельный форум журнала, так развивался компакт-диск и появилась на свет видеолаборатория. Я постоянно фантазирую, потом воплощаю фантазии и получаю за это оклад. При таком образе жизни не нужно отдельное хобби — хватает работы».

В целом — когда задумаешься, вырисовывается забавная штука: если человек в процессе того, что он делает, что-то изучает, исследует — любопытство и интерес к жизни он сохранит очень надолго — бабуля Флеш из наших любимых тестеров яркий тому пример. А бывает, что человек играет не из интереса к жизни, а из каких-нибудь искусственных соображений: например, потому что «все» играют, или чтобы время провести, или деньги зарабатывает, или «избавляется от агрессии» — в этом случае он может написать пару удачных статей за счет, так сказать, «внутренних резервов», но и только — поколениями игрожурналистов проверено: читателя не проведешь, отсутствие интереса к игре он чует безошибочно.

Вот, кстати, знаете, что вспомнила, — как я познакомилась с Тимуром Хоревым: был он только с самолета, собран, деловит и по-спартански лаконичен. Через пять минут я была уверена, что меня жестоко разыгрывают — не Хорев это! Обман! Я стилистических несоответствий не терплю, поэтому зажала коллегу в угол и говорю сурово: «А статьи-то свои ты при этом как пишешь?» Тут он улыбнулся широко и зверски обаятельно и говорит: «А я играю, играю, играю, пока восторг меня совсем не заполнит и отсюда вот не начнет выливаться, — и он показал на макушку, откуда у него выливается восторг, — а потом быстро открываю Word и начинаю писать, писать, писать — на сколько заряда хватит». Вот так.

А насчет опыта — вы мне одну штуку замечательную напомнили, я ее в аське нашла и поставила следующим письмом.

ПИСЬМО ПЯТОЕ

Добрый день!

К сожалению, я не смогу получить подарок, так как недавно заключил контракт и в данный момент служу в армии. Но я бы очень хотел, если вам не трудно, передать приз бессменной ведущей почты Татьяне Оболенской. У Татьяны не было возможности заработать клубных очков, однако своим постоянным участием в жизни клуба она давно заслужила этот статус.

Гордящийся рангом химеры, Fazgen

Это был ответ читателя о получении призовой клубной футболки с Химерой. Замечательно то, что письмо было адресовано не мне, а чудесной девушке Насте, которая отвечает у нас за выдачу призов, и вообще-то не должно было попасться мне на глаза — так уж вышло, Настя решила меня порадовать. А еще, конечно, очень приятна ваша гордость своим рангом.

Награждать вас за такую заботу чем-то материальным или даже виртуально-материальным, вида опыта или званий, было бы пошло и некрасиво, но, честно, я была очень тронута. Я надеюсь, что скоро вы вернетесь в нашу жизнь, туда, где получают призы и носят футболки

И, армия там или не армия, — будьте, пожалуйста, на связи! Кстати, ваш «Венгерский кроссворд», итоги которого мы подводим в этом номере, собрал щедрую долю читательского внимания, но об этом мы сегодня еще поговорим.

ПИСЬМО ШЕСТОЕ

Меня очень занимают онлайновые игры. И вот однажды при прохождении «Принца Персии» в мою голову влился интересный вопрос: «Почему нельзя сделать онлайновую игру с сильным уклоном в комбо-бой. Как, допустим, в «Принце Персии»?

Представьте себе мир, населенный персонажами, которые бегают по стенам, красиво перескакивают через деревья от сука к суку. А в драке и вообще красота неземная. Настоящие танцы клинков. Я понимаю, что тогда придется делать мир без магии, но чем от этого хуже будет игра? Только прибавит интереса, когда треть исхода боя зависит от твоих умений комбо-атак. У этих героев были бы умения воинов, они бы изучали профессии. Могли бы быть различные классы, и они бы, конечно, по-разному дрались.

Практически любой персонаж в зависимости от класса мог бы стать шпионом у врага за спиной, бесстрашным убийцей. Мафиози или обычным воришкой, обкрадывающим всех и вся. Были бы лучники... Мою идею можно дорабатывать и дорабатывать, но вы только представьте такой мир и поймете меня. Поймет меня тот человек (больше всех), кто увлечен «Принцем Персии» и World of Warcraft или чем-либо подобным.

Gelion

P.S. Вопрос: Я высказал неосуществимую глупость или новый революционный жанр? Если что, поясните.

Совсем не глупость, а одно из логичных направлений эволюции онлайновых игр, до появления которого мы с вами имеем все шансы дожить, более того — в обозримом будущем. Будем скакать с ветки на ветку. Работы в этом направлении уже активно ведутся — а задержка, как вы понимаете, в технической стороне вопроса — не поспевает техника за нашей фантазией. Причем дело даже не в том, что для воплощения фантазии понадобится супермощная выделенка, хотя это правда — просто сервер пока не потянет обработку информации с такой скоростью.

В чем, к примеру, секрет демократичности WoW к скорости связи — играй хоть на 33,6 Кбит/с, если выделенку не завезли, — в том, что он огромное количество информации обсчитывает на клиенте, то есть на вашей машине. Вы дали персонажу команду «бежать» — и он себе бежит. Сервер наш запрос на бег еще не подтвердил — да и запрос, по-честному, еще никуда не ушел — а мы бежим. Красота!

Чем мы за это платим? Тем, что в бою между действием и ответом на него имеется примерно секундная пауза, пока сервер готовит вам обратную связь. Беспокоит ли это нас? Нет — мы никуда настолько не торопимся. Другой вопрос, что для боевика в реальном времени такие паузы, конечно, недопустимы. Ну что ж, мы подождем.

ПИСЬМО СЕДЬМОЕ

ЛЮДИ!!! В рецензии на Neuro вы сказали, что его объявили клоном лишь потому, что он вышел позже Psi-Ops. Так вот — идея эта настолько не новая, что я удивлен, что за мой игровой стаж в 10 лет я не видел ни одной игры, ПОЛНОСТЬЮ посвященной псинавыкам, хотя, к примеру, был Dark Sun. Но это фэнтези, так что к «психической фантастике» не относится. Да и навыки там недоделанные =). А вообще, я тут поиграл в Neuro, если бы доделали, такое ощущение что у него был бы орден с натяжкой. Блин, когда же ДЕЙСТВИТЕЛЬНО оригинальные сюжеты будут!? Авторы игр могли бы поучиться у создателей аниме!

Георгий aka Daemon

НА ДВА СЛОВА

Здравствуйте, уважаемая редакция ЛКИ.

Я очень давно читаю ваш журнал, но тема для письма появилась сегодня. Я увлекаюсь захватом и обработкой видео. Если я захватываю видео в World of Warcraft, то у меня идет дополнительный траффик? Т.е. само видео, которое захватывается, считается за траффик?

Заранее спасибо.
С уважением, Alex 3D.

Нет. Подозреваю, что засчитать снятое видео за трафик физически невозможно, — если, конечно, не рассылать его сразу друзьям и знакомым. Другой вопрос, что вся система при захвате видео может конкурировать с игрой за оперативную память и от этого дико тормозить, но абсолютно, совершенно бесплатно.

Здравствуйте!

Вам не нужен материал по Lineage 2? В частности, например, руководство по классам персонажей — сейчас в работе, могу выслать кусок для образца.

Анатолий Кравченко

Да, это нам интересно. Большинство наших авторов произошли от читателей, и мы по-прежнему нуждаемся в новых. Только присылайте не кусок, а всю статью — можно маленькую, на страничку, но информативную и законченную.

мне 19 лет и я Считаю себя мастером во многих играх.Скажите пожалуйста вам не нужна помошь по написании советов мастеров?

из последних игр могу давть очень ценнные советы для Героев пятых.

Антон

Всегда можно пробовать, но, похоже, — это не тот случай. Есть такой старый жанр задачек: «Найдите 10 ошибок»... Я нашла 15 — многовато на три строки. Мы не требуем от потенциальных авторов абсолютной грамотности или профессионального диплома, но это явление совсем другого порядка, никакого отношения к грамотности не имеющее, — уважение к тому, кто будет ваш текст читать. С чем вы идете к своему будущему читателю — это архиважно.

Я убрала фамилию, чтобы не ставить автора письма в неловкое положение, но вопрос не праздный — отнеситесь к нему, пожалуйста, со вниманием.

❖ ❖ ❖

Здравствуйте, редакция ЛКИ и Татьяна Оболенская. Недавно играя в HoMM V (не пиратский), я обнаружил странную вещь. Если в битве существо не вывести, а оставить в резерве, возникает сообщение: «Ни одно из существ не отведено на позиции. Вы точно хотите начать сражение?».

И еще иногда бывает такое: когда одним существом бьешь другое, то иногда на полосе инициативы хиты не убавляются. Что это? Ошибки разработчиков? Если да, то как это исправить?

Заранее благодарю,
Константин aka DartYod

Первое — фантом локализации, он, полагаю, самоликвидируется с первым же патчем, и играть, если знать о нем заранее, не мешает. А второе — чистый баг, вызванный утечкой памяти, и лекарство от него старо как мир: когда в результате накопления ошибок игра начинает вызывать не радость, а раздражение — перегружайте машину.

Здравствуйте, Татьяна! Я живу в Магнитогорске, все новые игры нам завозят месяца через два после того, как их начинают продавать в Москве. Но хуже всего то, что когда хочешь купить какой-нибудь диск, его просто нигде нет. Уже несколько месяцев ищу «Корсаров 3», но везде говорят, что, может быть, на следующей неделе привезут. Вы не могли бы подсказать, где через интернет можно заказать диск?

Искренне ваш,
Павел Юдин

Да, что-то непохоже, что привезут, — давненько они уже вышли. Сложно давать советы по закупке, скажем так — я обычно пользуюсь Озоном. Доставка, насколько я помню, у них предусмотрена. Мне нравится.

Ну, идею я бы все-таки назвала новой. То есть само понятие «псионика» было создано, конечно, не разработчиками и поэтому периодически то там, то сям в играх мелькало. Но боевик, полностью построенный на персонаже-псионике, — это свежая идея, ненадеванная. А вообще, ваше письмо возымело неожиданный эффект, сделав вас соучастником рубрики «Вокруг игры»: Псмит активно размышляет о том, как часто игры объявляют клонами по внешним или вовсе эфемерным признакам. Полагаю, в следующем номере мы ее увидим.

Что касается кризиса сюжетного жанра, тут Псмит предвосхитил ваши вопросы — с ним такое часто случается — и выдал размышления уже в этом номере.

ПИСЬМО ВОСЬМОЕ

Здравствуйте!

Вот меня всегда интересовало, почему на страницах русскоязычного журнала скриншоты сделаны с англоязычных игр? Вы не можете дождаться локализации и поэтому пользуетесь пиратками? А если это не пиратка, где вы берете английскую лицензированную игру? Сколько раз обращал внимание, что лицензии идут уже на одном (русском) языке. А «2 в одном» (с английским к примеру) — это пиратка. Так что, журнальные борцы за лицензированную продукцию сами пользуются пиратскими копиями?

Gosh

Ждать, пока в продажу поступит лицензия, иногда и правда бывает трудно — особенно если учесть, сколько у нас подчас эти локализации выходят... так и про игру недолго забыть. Обычно мы берем у издателей английскую версию, чтобы к выходу русскоязычной игры автор успел игру пройти и статью написать, иногда даже и типография — журнал напечатать.

Второй путь — заказать игру у западного издателя, взять или купить, по ситуации, тут главный критерий — оперативность. Онлайновые магазины есть практически у всех издателей, все, что требуется, — интернет и кредитная карта. И то, и другое, к счастью, — не проблема века.

Дальше всех в этом вопросе пошел Андрей Ленский — он покупает лицензионные английские версии всех игр, с которыми намерен более чем бегло ознакомиться. Не по работе — для себя, собственного личного удовольствия — мало ли там, английскую версию захочется пройти, или в книжечке что понадобится.

Случаются, конечно, на нашем тернистом пути и засады. К примеру, обожаемый мной The Last Express у меня пиратский — такая вот незадача, не издавали его у нас. Нет желающих сделать благое дело? Ну ладно. Если вдруг кто-нибудь соберется — не забудьте про меня, я возьму упаковку. Нет, две — десяток раздам коллегам, а остальные — родным и знакомым. Искусство — в массы.

Но против пиратских локализаций при наличии лицензионных версий мы выступали и будем выступать — из общегуманных соображений к себе, ближним и особенно к родному языку: «хороший пиратский перевод» — это оксюморон.

ПИСЬМО ДЕВЯТОЕ

Здравствуйте, Татьяна! Читаю ваш журнал с февральского номера и хотел спросить: почему в журнале отсутствуют наклейки или карточки? Я думаю читателям было бы приятно помимо постеров иметь еще и наклейки с любимыми играми и героями.

Также к ближайшему выпуску журнала было бы неплохо сделать постер с «бета-тестерами», ведь «бета-тестерам» исполнилось ни много ни мало целый год !

С уважением,
Павел Смирнов aka Hex.
В клубе нахожусь под ником BloodyWizard.

Да, можно делать наклейки, прикладывать картинки, сувенирные статуэтки с Ларой Крофт и магниты на холодильник с Принцем Персии. Все можно, не вопрос. Только помните, что это ведет к неизбежному увеличению стоимости журнала, и недовольных тем, что статуэтка именно с Ларой, всегда будет больше, чем довольных, — из общего уважения к арифметике.

Это не значит, что тема закрыта: мы регулярно проводим опросы, поднимаем тему на форуме и фокус-группах — и по сумме ощущений наклейки пока далеки от сферы приоритетов. Варианты рассматриваются. Например — разовые вложения наклеек, открыток или других материалов на конкретную интересную для вас тему — например, к выходу вашей любимой игры. Так, навскидку. Другие предложения тоже принимаются.

Постер с «бета-тестерами» тоже подлежит обсуждению. Конечно, иллюстрацию из рассказа на постер не поставишь — надо специально заказывать художнику большую картину. Если эта мысль рождает у вас одобрение, можем задуматься и том, чтобы выпустить такой постер к Новому году, — может, даже с календарем. Обсуждаемо. Время для размышления пока есть, хотя не так чтоб много. Кстати, как раз к тому моменту «тестерам» сравняется ровно два года.

❖ ❖ ❖

Кстати, насчет обратной связи. Пришел к нам вчера читатель на фокус-группу, Андрей, — ответственно так пришел, заранее. Его в комнату переговоров, как водится, проводили, свежий журнал выдали — сейчас все будет. Я влетаю — сдача номера же, бежишь на сто сторон сразу — а он сидит такой радостный, прямо светится: за те пять минут, что мы его без присмотра оставили, он успел обнаружить себя в последнем номере главным победителем «Знаете ли Вы, что...»

А вы говорите — случайности. Какие случайности при такой жизни? В общем, большого вам и неизбежного счастья — ну и лета отличного, особенно тем, кто еще не отдыхал.

КРОССВОРД

ИГОРЬ (GOSH^) И ЕГОР

По горизонтали:

2. Антоним обороны **7.** Расхитительница гробниц **8.** Рабочий зергов, способный мутировать в постройки **13.** «Океанский вид» **15.** Одна из рас The Elder Scrolls **16.** Глава наемников, защищающих двор Онара от ополчения **19.** Лидер, ведущий за собой армию **21.** Плато рядом с деревней Хла Оуд **22.** Обитатель лабиринта **25.** Лесная разбойница из Settlers **26.** Главный соперник и бывший друг Томми Версетти **27.** Вторая форма обсидиановой статуи **28.** Его роль сыграл в фильме и озвучил в игре Вин Дизель **29.** Повелитель Шестого Дома **31.** Королевство из Dungeons & Dragons **32.** Убийство одного противника в deathmatch **34.** Место хранения трупов у фракции Пыльных **37.** Видовая принадлежность подрывника из Warcraft **39.** Боец Колизея **41.** Последний выживший двемер **42.** Он знает 7 видов единоборств, умеет летать и замедлять время.

По вертикали:

1. Ее голова — первый трофей в Fable **3.** Поражение противника в борьбе **4.** Особый вид гильдии, часто носящий религиозный характер **5.** Действие этого квеста разворачивается на острове Релто **6.** Предводитель орков, сын Дуротана **9.** Европейский город, давший имя популярной стратегии **10.** Отец принца и впоследствии короля Артеса **11.** Братство, символом которого является скорпион **12.** Один из видов робототехники землян, поражающий наземные и воздушные цели **14.** Создатель Корпрусария **16.** Главный редактор любимого журнала **17.** Организация, символом которой является орел **18.** Ночной клуб в Vice City **20.** Мощный вид оружия, работающий на топливе **21.** Боевой вертолет из C&C **22.** Любовь Макса Пэйна **23.** Без этого здания не появится мини-карта в C&C **24.** Родина протоссов **27.** Один из ресурсов в «Героях» **30.** Название третьей части известного шутера **33.** Бородатый карлик **34.** Один из районов Калимдора **35.** Ролевая игра о противостоянии магии и технологии **36.** Бог, покровитель магов огня **38.** Марка самолета и военный симулятор **40.** Один из кланов Parkan 2.

Всем привет!

В этом номере мы подводим итоги боевой викторины из июньского номера, составленной для Клуба Домингесом в июньском номере. Настала пора озвучить ответы и назвать победителей.

1. Автор сценария этой игры подарил главному герою свою внешность. Назовите имя человека, придумавшего фамилию героя. (Осси Турпинен)

2. Эти девы реяли на крылатых конях над полем битвы, выбирая самых храбрых воинов , чтобы забрать их после их смерти в небесный чертог. Назовите фирму, выпустившую боевик, в котором такая дева сама несет смерть, а небесный чертог — это средоточие зла. (Remedy Entertainment)

3. Люди против людей — это привычная ситуация. А вот в этой игре противостоят друг другу два суперкомпьютера, а люди — лишь исполнители их воли. Назовите имя главного злодея и предателя. (Антон Колл)

4. В какой игре можно встретить террористов, облаченных в голографические костюмы-хамелеоны? (CT Special Forces: Nemesis Strike)

5. Иногда у боевого вертолета есть ахиллесова пята — маленькая крышка на двигателе. Как зовут героя, который воспользовался этой оплошностью авиаконструкторов? (Джон Маллинз)

6. Назовите игру, в которой ваш порядковый номер означает «командир отряда», а ваш шеф — однофамилец известного писателя-фантаста. (Rainbow Six)

7. Руский спецназовец Геннадий, прошедший Афганистан и служивший в группе «Альфа» — однофамилец писателя и актера, которого зовут Леонид. Назовите производителя игры, в которой фигурирует этот персонаж. (Red Storm Entertainment)

8. Иногда первая встреча с главным злодеем происходит и в середине игры. Но в данном случае она привела к непоправимым изменениям главного героя. Назовите животное, являющееся символом подразделения, в котором служит главный герой. (Носорог)

9. Сколько патронов будет в вашем дробовике к тому моменту, когда ваши гвозди станут самонаводящимися? (10)

10. На первый взгляд ваши враги — нормальные люди. Но если присмотреться к их затылкам, сразу видно отличие. А вопрос будет таким — на кого похожи враги, непохожие на людей? (на пауков)

11. В этой игре грот спрятан под водопадом. И туда надо прийти с ранцевым ядерным зарядом. Назовите фирму — производителя этой игры. (GSC Game World)

12. Противотанковые ежи могут иногда сослужить своим хозяевам плохую службу. Назовите местность, где произошло это игровое событие. (Омаха Бич)

13. Согласитесь, нечасто приходится вести последний бой внутри головы статуи. Как звали диктатора, которого изображала эта статуя? (Виктор Сопот)

14. Если вам приходилось с оружием в руках бороться за права марсианских шахтеров, то вы наверняка вспомните название корпорации-эксплуататора. (Ultor)

15. В этой игре три быстрых убийства ножом поощряются увеличением здоровья. А как звали спутницу главного героя? (Анна)

16. Назовите имя ученого, благодаря которому главный герой боевика получил способность к созданию вокруг себя «временного щита». (доктор Эрнст Шеффер)

17. В однопользовательском варианте этой игры нам ни за что не удастся поплавать на подводной лодке, а вот в сетевом — пожалуйста. О какой игре идет речь? (Battlefield 1942)

РИЧАРД ПСМИТ

18 .Какие гранаты, кроме осколочных, могут быть у снайпера в мультиплеере Joint Operations: Typhoon Rising? (никакие)

19. Эта игра поступила в официальную продажу в один день с выходом в прокат одноименного фильма. Назовите автора новеллы, по которой было сделано и то, и другое? (Tom Clancy)

20. Назовите игру, которая считается основоположником stealth-action. (Metal Gear)

А что с победителями? Первое место занял совсем неожиданный читатель — Николай Еремин, уже становившийся победителем в наших конкурсах, но первый раз принявший участие в викторине Клубной странице. Поздравляем и приветствуем пополнение лидерских рядов, а в редакции вас ждет **Titan Quest**. А теперь — к новым вопросам.

ПОТЕРЯННОЕ ПИСЬМО

В нашу редакцию пришло несколько писем, адресованных от одних игровых персонажей другим. К сожалению, игровые герои не очень хорошо знакомы с правилами почты, и потому не заполнили пункт «Кому», а адрес описали, как умели. Ваша задача — доставить письма по назначению, то есть назвать адресата и игру.

1. Дворец Ике-бааны, экс-чемпионские апартаменты.

2. В любой серебряный город, Первому... ох, простите, он велел так себя не называть.

3. Адская Бездна, бесенку-кузнецу.

4. Маленькая Гавана, кафе «Робина».

5. Старому рогатому мерзавцу, проживающему на ветке в нескольких милях от земли.

6. Континентия, самый большой дворец, самая главная комната.

7. От Шпильбурга полмили на запад, до гоблинской полянки, там направо. Самоцвет на место марки не приклеился, я его в конверт вложил.

ЧТО СКАЗАЛ ПОКОЙНИК

Перед вами — фразы, которые могли бы стать последними для того или иного игрового персонажа (а может, и стали). Вам нужно назвать игру, из которой персонаж родом.

1. Да, я могу строить и еще быстрее, если это требуется великому Хаосу!

2. Пусть жарит собственных кобольдов сколько влезет — все равно они уже умерли!

3. Ну вот, я научился воровать и подрос за это в уровнях — можно и выйти из города!

4. Ура, я убил подлого тукана! Его три пушки больше не выстрелят!

5. А разве красные биомеханоиды чем-нибудь отличаются от синих?

6. Еще немного — и мы с Фэй вернем похищенную голову. Уже знаю, на что потрачу награду.

7. Я развернусь к коту задом, а Паладин меня прикроет.

8. Девочки не помешают — они не против, чтобы я убил Чарли.

9. Рано или поздно я расстреляю шакалам их щиты!

10. Прощай, колдунья, больше ты не повредишь Лит Миатар!

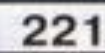
АНАГРАММЫ

Тема очередной серии анаграмм — старый добрый Starcraft.

1. Terrabi
2. Atbrief
3. Green Yaggiebin
4. Frantine Redset
5. Weare Slugj
6. Clarnet Svas
7. Spew vehocmak
8. Urocaem Tebrosi
9. Messumur Tangaluc
10. Spina Rossela

Свои ответы присылайте на электронный адрес quiz@lki.ru. Победители, как и полагается во всех уважающих себя викторинах, не останутся безнаказанными. До встречи через месяц!

ЛКИ



World of Warcraft

На далеком, далеком Гульче

(ПЬЕСА В МЫСЛЕФОРМАХ)

1 мин. до начала сражения

Первый Паладин *(мечтательно):* Ой, какая к нам эльфиечка-друидочка прогрузилась...

Маг: Тэк-с, еще один халявщик с синим баром, сейчас воды начнет просить. Ну и где хоть один воин!?

Второй Паладин: Я — воин света. Моя жизнь — мой путь. Мой путь — дорога к героической смерти.

Охотник: Опять, зараза, жрать хочет... и ведь, кроме рыбы и мяса, ничего не жрет! Ох, убьют тебя, Мурзик, убьют опять, а покормить нечем.

Мурзик *(жалобно):* Мяу!

Друид *(прогрузившись):* Итак, что мы имеем? Две консервные банки, автомат с газировкой,... ой какая киса!

30 сек. до начала сражения

Друид *(задумчивая поглядывая на мага):* А ведь не даст воды, чувствую сердцем — не даст...

Маг *(отстраненно разглядывая решетку):* И ведь не дам.

Второй Паладин: Моя сила в правде. Мой меч — вершитель правосудия. Моя длань — ... хм, что там про длань-то было написано!?

Первый Паладин: Не даст. Эх, не даст...

Друид *(разглядывая скромный меч паладина):* Конечно, не дам.

Флаг *(нервничая):* Как пить дать — разбегутся навстречу славе. Ни один в обороне не останется! Ох, унесут меня бедного, унесут...

Охотник: Два генерала, чемпионы, мама моя родная. Точно — убьют.

Решетка: Ну что столпились, чудики? Воздуха свежего хочется? А 15 секунд еще!

Начинают прогружаться воин и вор. Сражение уже началось.

Воин: А что уже все началось уже!?

Вор: Естественно, счет-то какой?

Решетка *(радостно):* Ну что, заждались, миленькие? Ну бегите же, бегите!

Первый Паладин: Чур, я первый!

Второй Паладин: Чур, я первый!

Охотник: А что — у вас есть Aspect of Cheetah, ламеры?

Маг *(надевая сапоги):* А что — у тебя есть Blink, зоофил?

Друид: А мы пойдем на север, а мы пойдем на север.

Флаг *(обреченно):* Я так и знал! Все ушли. Я один, я всегда один.

Решетка *(жизнерадостно):* Ну я-то всегда с тобой!

Флаг *(меланхолично):* Если бы этот металлолом еще умел закрываться...

Силы Альянса и Орды столкнулись.

Маг: Ну иди ко мне, маленький! Хочешь травку пощипать?

Воин *(от всей души):* Размахнись, моя дубина!

Первый Паладин: А та андедочка, в принципе, тоже ничего...

Орда *(хором):* Нам не страшен паладин, нас пятнадцать — он один!

Второй Паладин: Прах к праху, пыль к пыли! Тленные кости к святому огню!

Орда *(хором):* Нам не страшен паладин, нас двенадцать — он один!

Охотник: Господи, что творится-то, что творится... Нет, Мурзик, нам с тобой здесь не место.

Друид *(пробегая по краю):* Хе-хе, пока эти балбесы колошматят друг дружку...

Гепард: Ну и куда двигать ноги? А-аа, ну да... куда же еще...

Орда *(хором):* Нам не страшен паладин, восемь нас — а он один!

Маг *(в упоении):* А знаешь ли ты, дружок, что такое настоящий огненный маг!? Это когда ... Херо шарм... Тоеп... Пом ... и, хе-хе, пиробласт!

Сержантская серьга *(зачитывает с инструкции):* Reflects fire spells back at their caster.

Дух на кладбище *(разглядывая мага):* Хм... а что это ты такой подгорелый... и с корочкой?

Второй Паладин: Нет, весь я не умру, душа в заветной лире мой прах переживет!

Орда *(хором):* Нам не страшен паладин, нас четыре — он один!

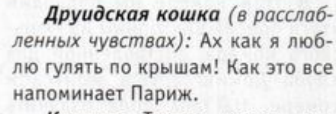
Первый Паладин: Ну вот, за меня принялись, противные. Где там мой любимый макрос?

Паладинский щит: Тут!

Дезертирская кошка: Тут!

Первый Паладин: Ой!!!

А тем временем на ордынской базе



Друидская кошка *(в расслабленных чувствах):* Ах как я люблю гулять по крышам! Как это все напоминает Париж.

Крыша: Только котов нам здесь недоставало. Эй, охранники, вы что там, заснули, что ли?

Орда, охраняющая флаг: Тишина, кругом ни звука, благодать...

Друидская кошка *(из невидимости):* ...где-то рядом ходит кошка — не-ви-дать!

Друид: Хватит, киса, погуляла. Господи, ну и мерзкие рожи. Сейчас лапать начнут.

Слышится трубный глас, возвещающий о захвате ордынского флага

Орда, охранявшая флаг: Стой, куда! Хватай, беги, бей, хватай!

Медведь: Ну вот так всегда, как по крышам — то кошка, как люли огребать — то медведь!

Ордынский флаг: Ну ничего себе... была такая девочка, стала такая дура!

Сапожки в тоннеле: Ох, не нравится мне этот топот...

Медведь *(подхватывая сапожки):* Ну хоть тут пофартило!

Свет в конце тоннеля *(разглядывая несущегося медведя):* Кишка — он и есть кишка. А уж как это мохнатое и коричневое называть, спрашивается?

Гепард: А ну посторонись, косматый, кончилось твое время — пришло мое!

Ордынский флаг *(удобно устроившись на спине гепарда):* Погоня, погоня, погоня, погоня в горячей кро-ви!

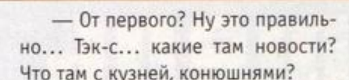
Тем временем на поле брани

Вор: На тебе! На! Ого, за меня принялись... Так, пора в стелс сваливать.

Стелс: Ш-шшш...

Охотничья метка: Ага, щас!

Вор *(в ужасе):* Срочно куплю метковыводитель, предложения в приват!



Дух на кладбище *(разглядывая вора)*: Хм... а что это ты такой растерзанный из себя?..

Второй Паладин: Путь к смерти есть путь славы. Слава есть бессмертие. Бессмертие — это... хм, что бы это могло быть?

Орда *(дуэтом)*: Нам не страшен паладин, двое нас — а он один!

Воин: Дай мне ударить! Дай мне ударить!

Экзекьют: По постановлению Штормвиндского трибунала, нежить, именуемая...

Охотник *(из-за кустов)*: Ну вот, Мурзик, кажется, пришло наше время. Фас!

Мурзик: Какой «фас»!? Ты пожрать-то дал?

Маг *(доставая перышко)*: Определенно, я — ужас, летящий на крыльях ночи!

Орда *(соло)*: Нам не страшен паладин, он — один и я ... Ой!

В штабе Альянса

Решетка: Чу! Слышен пушек гром!

Флаг Альянса: Они идут, они идут! Спасите, помогите!

Топот в тоннеле: Ты-гы-дым, ты-гы-дым...

Друид: Посторонись, кошка, пришло время ножками топать!

Удар копытом: Стоять — я сказал!

Страх: Всем бояться!

Друид: Ой, боюсь, боюсь...

Сержатская серьга: А я на перезарядке.

Облом: Конец страху.

Ордынский чернокнижник: А у меня второй есть!

Резист: А третий?

Ордынский чернокнижник: Щас посмотрим...

Out of Range: А друль уже сбежал тем временем.

Флаг Альянса: Господи, они все ближе и ближе!

Друид: Сапожки, где сапожки, черт возьми!?

Сапожки: Еще три минутки потерпи, и появимся... Беги лучше направо.

Решетка: Только меня не снесите, пожалуйста.

Флаг Альянса: Они все ближе, ближе...

Ордынский флаг *(в чувствах)*: Вася! Родной братик! Узнаешь брата Колю?

Флаг Альянса *(прозревая)*: Узнаю! Узнаю брата Колю!

Слышен торжественный звук фанфар. Счет 1:0.

Друид *(вытирая пот)*: Ну все... делайте со мной теперь все что хотите...

Злобная Орда: Ну держитесь, девушка!

Дух на кладбище *(разглядывая друида)*: Хм... а что это ты такая...

Друид *(хмуро)*: Заткнись, старый пень. Мне еще два флага тащить. Выпить есть чего?

(Занавес)

На далеком, далеком Басине...

Ордынский генерал медленно вертел в руках планшет со стратегической картой Басина. Перед ним навытяжку стоял его тролль-адъютант.

— Мой генерал, все идет согласно расписанию. Основные силы выдвинулись к кузне и завязали встречный бой с силами Альянса. Шахта и лесопилка успешно захвачены нашими патрулями. В район конюшен направлен диверсионный отряд из двух воров, оснащенный всеми новинками современной инженерии.

— Отлично, адъютант, отлично. Все идет по плану.

Генерал с прищуром поглядел на троллью рожу своего подчиненного.

— Адъютант, ну ты мне скажи — как можно жить с такой харей? Ты хоть раз сам себя видел?

— Никак нет-с! Играю от первого лица!

— От первого? Ну это правильно... Тэк-с... какие там новости? Что там с кузней, конюшнями?

— Никаких новостей, сэр!

— Конюшни, конюшни... — с этими словами генерал повертел медаль на своей груди «За взятие конюшен», — знаешь ли ты, милый мой, что сам вождь Пицкер вручил мне эту медаль после ожесточенного боя?

— Неужели сам великий Пикер, сэр!?

— Это для вас он Пикер, а для нас, друзей, он...

— Мой генерал, депеша!

— Читай.

— «Захвачены ближайшие подступы к кузне, ведется зачистка орешников от вражеских священников...»

— Какие священники, какие орешники — мне кузнец нужен. Тьфу, кузница. Чем они там занимаются!? Разжалую всех к едрене фене, на ферме сгною! Ферма... да..., я ведь с фермы начинал, не то что нынешняя молодежь, которая сразу на кузню просит назначения. Пицкер в первый день лично поставил меня на этот пост, велев ни на секунду не спускать глаз с флага. Так два года и сторожил. Ни одна собака подползти не могла!

Скупая слеза показалась на зеленой щеке. Идиллию прервал вестовой.

— Сэр, разрешите доложить! Альянс захватил лесопилку!

— Чего? Как? Почему охранники прозевали!?

— Шамана сосиской отвлекли, андед на тело молодой эльфийки клюнул.

— Кретины! Балбесы! Сосиски им, эльфиек им подавай. Ни на что не годны, ни на что... Где теперь сил взять, чтобы лесопилку отбить? Что там с кузней?

— По донесению закончена очистка кустов, приступили к отсечению подкреплений врага. Взять флаг не удается из-за сильного обстрела из-за бугра.

— А они как думали? Что им кузницу на блюдечке подадут? Что там с нашей диверсионной группой на конюшнях?

— Воры ушли в стелс, больше их никто не видел.

— Пошлите чернокнижника с сыскной собакой, пусть отыщет их и переправит на лесопилку. Черт с этими конюшнями.

— А может, сразу на шахту, сэр?

— А шахта-то причем?

— Отсеченные от кузницы силы врага сильно давят на шахту. Наши там просят помощи.

— Адъютант, ну чем я им помогу, сам подумай? Тебя, что ли, послать? А толку? Передай приказ — держаться до последнего! Динамит, шапки, бутылки — все пускать в ход. Что там с кузней?

— Ситуация остается неопределенной, сэр.

В этот момент в комнату ввалился изрубленный центурион.

— Кузница пала! Врагу удалось одолеть нас, сэр!

— Что!? Как!? Проклятье... Чем занимались ваши воины, центурион?

— Сражались!

— Чернокнижники?

— Сражались!

— Священники?

— Сражались!

— Шаманы?

— Шаманили!

— Это как!?

— Разрешите показать, сэр?..

— Иди к черту. Ну а охотники? Охотились?

— Никак нет! Охотники *тэймили*.

— Кого!? Альянсовских друидов, что ли?

— Никак нет. Лэди и Люси!

— Это собачку и кошечку, что ли? Ну и как *затэймили*?

— Никак нет. Не поддаются дрессировке. Так и бегают по кругу как заводные.

— Н-да... в мое время тоже так никто и не *затэймил* их.

Генерал хмуро глядел на перевязывающегося центуриона.

— Кстати, а что там у нас с шахтой, адъютант? Впрочем, не надо, вижу сам... — мимо окна скорбной цепочкой проходили недавно воскресшие ордынские бойцы, — нет у нас больше шахты. И кузницы нет. И лесопилки.

— Так точно, сэр! Разведчики доносят, что никаких признаков наших воров, ушедших в стелс, на карте обнаружить не удалось.

— Ясно. Будем считать их пропавшими без вести. Имена их, конечно, бессмертны, а вот подвиг их неизвестен. Осталась у нас в руках лишь ферма.

Выдвинув ящик стола, генерал мельком оглядел кучку медалей «За оборону фермы», было их никак не менее 40 штук.

— Слушать мой приказ! Всем занять круговую оборону вокруг фермы! Поставить сторожевые тотемы и натянуть ледяные ловушки, чернокнижникам спустить собак и включить антистелс. Изменников и попавших под контроль карать на месте. Отбиваться до последней гранаты. И помните, друзья, — наше дело правое, мы победим. Не в этот раз, ну так в следующий.

А на горизонте уже показались длинные эльфийские уши...

Указатель лучших игр в нашем журнале за последний год

Уважаемые читатели! По вашей просьбе мы продолжаем публикацию справочной таблицы по всем нашим руководствам, прохождениям и советам. На нашем диске в разделе **«О компакте»** вы можете найти полную таблицу с января 2003 года с указанием авторов статей и тем всех «Советов мастеров», а здесь представлены материалы за последний год.

В этой таблице «Р» означает, что, раскрыв журнал, вы найдете статью в разделе «Рецензии», «КП» — «Крупным планом», «РП» — «Руководства и прохождения», «СМ» — «Советы мастеров», «ВМ» — «Виртуальные миры», «ЛД» — «Лучшие дополнения», «ДК» — «Дуэльный Клуб», «ЗС» — «В зале суда», а «CD» — что статья находится на компакт-диске.

Если вы пропустили нужный номер, его легко приобрести на нашем сайте **www.lki.ru.**

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
2006 FIFA World Cup	07.2006 Р
25 to Life	04.2006 Р
Act of War: High Treason	06.2006 ЛД
Agatha Christie: And Then There Were None	04.2006 Р, КП
Age of Empires 3	12.2005 Р, КП
Age of Wonders: Shadow Magic	10.2005 ДК, 02.2006 СМ
Astral Masters	04.2006 КП, 06.2006 СМ, 07.2006 СМ
Bard's Tale	08.2005 РП, 09.2005 РП, 10.2005 СМ
Battle for Wesnoth	04.2006 КП
Battle of the Bulge: 1944 — Арденны	10.2005 РП
Battlefield 2	09.2005 Р, РП
Black & White 2	12.2005 Р, КП
Blade & Sword 2: Ancient Legend	06.2006 Р
BloodRayne 2	10.2005 Р, РП
Brothers in Arms: Earned in Blood	01.2006 ЛД
Cabela's Outdoor Adventures 2006	06.2006 Р
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	05.2006 Р, 06.2006 КП
Call of Duty 2	01.2006 Р, КП
Championship Manager 2006	07.2006 Р
Civilization IV	05.2006 СМ
Codename: Panzers. Phase Two	01.2006 КП
Cold War: Остаться в живых	01.2006 Р, КП
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	07.2006 СМ
Command & Conquer: Tiberian Sun	08.2005 ДК
Commandos: Strike Force	05.2006 Р, КП
Condemned: Criminal Origins	07.2006 Р, КП
Counter-Strike: Source	11.2005 СМ
Crashday	05.2006 КП
CSI: 3 Dimensions of Murder	06.2006 Р
Daemonica	11.2005 Р, РП
Day of Defeat: Source	12.2005 ДК
Disciples 2: Rise of Elves	09.2005 СМ, 11.2005 СМ
Dragonshard	12.2005 Р, КП
Dreamfall: The Longest Journey	07.2006 Р, КП
Dungeon Keeper 2	02.2006 ДК
Dungeon Lords	08.2005 РП
Dungeon Siege 2	10.2005 Р, РП, 11.2005 РП, СМ
Earth 2160	10.2005 Р, 10.2005 РП
Emergency 4	07.2006 Р
Etrom — The Astral Essence	06.2006 Р
Eve Online	01.2006 ВМ, 03.2006 ВМ, 04.2006 ВМ
Evolution GT	07.2006 Р
Ex Machina	03.2006 Р, КП
F.E.A.R.	12.2005 Р, КП, 01.2006 СМ
Fable	11.2005 Р, РП
Fahrenheit	12.2005 Р, КП
Fallout	09.2005 СМ
Fate	09.2005 Р, РП
FIFA 2006	03.2006 Р, КП
FIFA Manager 06	01.2006 Р, КП
Ford Street Racing	06.2006 Р
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	06.2006 Р, КП
Galactic Civilization II: Dread Lords	06.2006 Р, КП
Gothic II: Night of the Raven	08.2005 СМ
Grand Theft Auto: San Andreas	08.2005 РП, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 12.2005 СМ, 05.2006 СМ
Guild Wars	11.2005 ВМ, 04.2006 ВМ
Guild Wars: Factions	07.2006 ВМ
Gun	02.2006 Р, КП
Half-Life 2	11.2005 СМ
Half-Life 2: Ravenholm	07.2006 ЛД
Heroes of Might & Magic	07.2006 СХ
Heroes of Might & Magic II	09.2005 ДК
Heroes of Might & Magic V	07.2006 Р, КП, ДК
Ice Age 2: The Meltdown	06.2006 Р
King's Bounty	04.2006 СХ
LADA Racing Club	05.2006 Р
Lara Croft Tomb Raider: Legend	06.2006 Р, КП
Legendo's The Three Musketeers	05.2006 Р
Lineage 2	09.2005 ВМ, 12.2005 ВМ, 01.2006 ВМ, 07.2006 ВМ
Lineage 2. Shillien Knight — Страж тьмы	11.2005 ВМ
Magic: The Gathering	03.2006 СХ
Majesty: The Northern Expansion	03.2006 ДК
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	05.2006 Р, КП
Massive Assault: Расцвет Лиги	09.2005 СМ
Master of Orion 2	11.2005 ДК
Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight	11.2005 СМ, 05.2006 СМ
Myst V. End of Ages	12.2005 Р, КП
Metalheart: Восстание репликантов	09.2005 Р, РП
N	09.2005 СМ
Need for Speed Underground 2	08.2005 СМ
Need for Speed: Most Wanted	02.2006 Р, 03.2006 КП
Neuro	04.2006 Р
Neverwinter Nights	10.2005 СМ, 11.2005 СМ, 12.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ
Neverwinter Nights: Cormyrean Nights	11.2005 ЛД
NHL 06	03.2006 Р, КП
Nibiru: Messenger of the Gods	09.2005 Р, РП
Ogame	10.2005 ВМ, 03.2006 ВМ, 05.2006 ВМ
Onimusha 3	03.2006 Р, КП
Parkan 2	08.2005 РП
Peter Jackson's King Kong — The Official Game of the Movie	02.2006 Р, КП
Prince of Persia: The Two Thrones	03.2006 Р, КП
Psychonauts	08.2005 РП
Quake 4	01.2006 ЗС, КП
Rat Hunter	05.2006 Р
Restricted Area	08.2005 РП
Rise of Nations: Rise of Legends	07.2006 Р, КП
Rising Kingdoms	09.2005 Р, РП
Rome: Total War — Barbarian Invasion	12.2005 ЛД, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ
Sacred: Underworld	04.2006 ЛД
Scratches	06.2006 Р, КП
Serious Sam 2	01.2006 Р, КП
Shattered Union	01.2006 Р, КП
Sid Meier's Civilization IV	01.2006 Р, КП, 02.2006 СМ, 04.2006 СМ
Silent Hunter III	08.2005 СМ
SiN Episodes: Emergence	07.2006 Р, КП
SpellForce 2: Shadow Wars	06.2006 Р, КП, 07.2006 КП
Spellforce: Shadow of the Phoenix	09.2005 ЛД
Star Wars Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords	11.2005 СМ
Star Wars: Empire at War	05.2006 Р, КП
Starcraft: Brood War	08.2005 СМ, 10.2005 СМ, 02.2006 СМ, 05.2006 СМ, 07.2006 СМ
Still Life	08.2005 РП
Stubbs The Zombie in «Rebel Without A Pulse»	03.2006 Р, КП
Sudeki	08.2005 СМ
Sunny Race	05.2006 Р
SuperPower 2	08.2005 РП
SWAT 4: Синдикат Стечкина	05.2006 ЛД
Take Command: 2nd Manassas	07.2006 Р
The Elder Scrolls	05.2006 СХ
The Elder Scrolls IV: Oblivion	06.2006 Р, КП, 07.2006 КП
The Fall: Последние дни мира	01.2006 Р, 02.2006 СМ
The Godfather: The Game	06.2006 Р
The Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth II	05.2006 Р, КП, ДК
The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth	04.2006 СМ
The Movies	02.2006 Р, КП, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ
The Regiment	05.2006 Р
The Sims 2: Open for Business	05.2006 ЛД
The White Chamber	10.2005 РП
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	07.2006 Р, КП
Tom Clansy's Rainbow Six: Lockdown	05.2006 Р
Trackmania Sunrise	11.2005 СМ
UFO: Возмездие	02.2006 Р, КП, 04.2006 СМ
Victoria	10.2005 СМ
War on Terror	07.2006 Р
Warcraft III: The Frozen Throne	11.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ, 06.2006 СМ, 06.2006 ДК, 07.2006 СМ
Warcraft III: The Frozen Throne DotA	09.2005 СМ
Warhammer 40000: Dawn of War	08.2005 СМ, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 11.2005 СМ
Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault	12.2005 ЛД, СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 05.2006 СМ
Winter Challenge	05.2006 Р
Wizardry VIII	02.2006 СМ
World of Warcraft	08.2005 ВМ - 2 статьи, 09.2005 ВМ, 10.2005 ВМ, 12.2005 ВМ, 01.2006 ВМ, 02.2006 ВМ, 03.2006 ВМ, 04.2006 ВМ, 05.2006 ВМ - 2 статьи, 06.2006 ВМ - 2 статьи
Worms 4: Mayhem	04.2006 ДК
X-Men Legends 2	12.2005 Р, КП
Агенты 008: Месть Скарабея	02.2006 КП
Атака брака (Refuze)	06.2006 Р
Блицкриг 2	12.2005 Р, КП, 05.2006 СМ, 07.2006 СМ
Бригада Е5: Новый альянс	10.2005 Р, РП, 11.2005 РП, СМ
Бумер 2	05.2006 Р
В тылу врага: Диверсанты	11.2005 ЛД
Восточный фронт: неизвестная война	02.2006 Р, КП
Герои Мальгримии. Затерянный мир магии	05.2006 Р, КП
Демиурги 2	01.2006 ДК
Демиурги 2: дуэльный сервер	09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 11.2005 СМ, 12.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ
День Победы II	05.2006 СМ
Дом 2. Папарацци	06.2006 Р
Жесть	06.2006 Р
Звездное наследие	04.2006 КП
Звездные волки 2	07.2006 Р, КП
Звери: на тропе войны	05.2006 Р, КП
Золотой Теленок	05.2006 Р
История виртуальных миров	04.2006 ВМ
Казаки 2: Наполеоновские войны	11.2005 СМ
Карибский кризис	09.2005 СМ
Карибский кризис: Ледниковый поход	10.2005 ЛД
Корсары III	02.2006 Р, КП, 03.2006 КП
Крестоносцы	06.2006 СМ
Лига Хаоса	10.2005 СМ, 12.2005 СМ
Лига Хаоса: Кровавый спорт	03.2006 Р, 04.2006 КП
Магия крови	03.2006 Р, КП
Механоиды 2	05.2006 СМ
Механоиды 2: Война кланов	04.2006 Р, КП, 06.2006 СМ
Мор. Утопия	09.2005 Р, РП, 11.2005 РП, 12.2005 СМ
Ночной дозор	10.2005 Р, РП, 11.2005 СМ
Операция Silent Storm	08.2005 СМ
Охотники за антиквариатом (The Great Art Race)	10.2005 Р, РП
Периметр	02.2006 СМ
Проклятые земли: Затерянные в Астрале	04.2006 ЛД
Путешествие на Луну	04.2006 Р, КП
Сорвать куш	03.2006 Р
Стальные монстры	03.2006 Р, КП
Сфера	09.2005 СМ
ТрюкМания: Гонки экстремалов	07.2006 Р
Туманный Еж	05.2006 Р
X3:Reunion	01.2006 КП, 04.2006 СМ, 06.2006 СМ